ALL'INTERNO IL BIGLIETTO OMAGGIO PER IL FUTUR SHOW

LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION PSONE - PS2

PLANET PLAYSTATION

100% INDIPENDENTE
Anno 3 - N. 3 marzo 2001

OLTRE 50 GIOCHI
Solo 4.900 LIRE

VUOI VINCERE
100 MILIONI
AL FUTUR SHOW
CON GAME ARENA.it ?
ARRIVA IL TORNEO DI FIFA 2001
AUT. MIN. RIC.

IMPERDIBILE!
RECENSITO E RISOLTO!

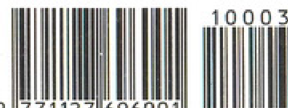
FINAL FANTASY IX

ONI
IL TURBINE VIOLA CONQUISTA LA PS2

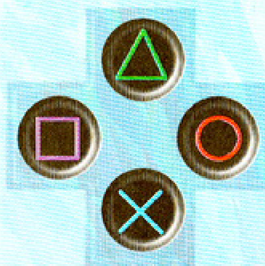


Pubblicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART.2, LEGGE 549-28/12/95 - PUBB. 45% - MI

ISSN 1127-6967







Il Futur Show è un evento straordinario. Nato quasi in sordina, è diventato uno dei momenti principali di raccolta del 'popolo multimediale', che converge su Bologna con l'esclusiva intenzione di gettare uno sguardo sul futuro e di ottenere il massimo godimento ludico possibile. Allo Smau si va per affari e per divertimento. Al Futur Show per pura e semplice libidine. Dopo il nostro sbarco allo Smau, lo scorso ottobre, abbiamo pensato a lungo a cosa avremmo potuto fare per dare un segnale ancora più forte durante la manifestazione bolognese di aprile. Pensa e ripensa, ci siamo messi una mano sul cuore e un'altra nella tasca, affiliandoci al più ricco torneo di videogames mai svolto in Italia. Dal 6 al 9 aprile (i dettagli li trovate all'interno) nell'anfiteatro del Futur Show ci sarà una sfida all'ultimo 'gol' a FIFA 2001, e il vincitore si porterà a casa la bellezza di 100 milioni di lire. Sì, avete letto bene: cento-milioni-di-lire-italiane!
Un solo premio. Un solo vincitore. Altro che Grande Fratello. Qui ci sarà un'eliminazione ogni 5 minuti: niente giochi strani, niente accordi. Vince il migliore. E noi gli cambiamo la vita. Seguite sul sito www.gamearena.it gli sviluppi di questo incredibile avvenimento e segnatevi le date con l'evidenziatore. Vi vogliamo vedere compatti e presenti.

La copertina va a Final Fantasy, nono episodio e momento di svolta della saga. Nuovi personaggi, meno epicità ma più divertimento. Un ritorno alle origini fantasy della serie, riuscito perfettamente. Final Fantasy torna a essere un gioco, e non un cartone animato con alcune sequenze giocabili. Salutiamo con piacere (e con voto alto) questa uscita, in attesa del film che sembra avere tutte le carte in regola per essere la prima pellicola cinematografica di successo tratta da un videogame. Insomma, dopo tutti questi anni, alla Square non hanno perso il tocco magico creativo, anche se le notizie finanziarie non sembrano tanto floride. Lo scorso anno hanno perso un sacco di soldi, tutti i dirigenti si sono dimessi, ma la serie continua. Meno male!

Lo scorso mese ho parlato dell'ennesimo trattamento irresponsabile da parte dei media della violenza nei videogames. A questo vero campionario dell'orrore giornalistico si è aggiunto un nuovo campione. Il Sig. Ferdinando Camon, che pur si fregia di grandi titoli di scrittore, ha scritto un articolo straordinariamente disinformato, rancoroso, incompetente, confuso e demagogico sul settimanale femminile Grazia. Operazione tanto più pericolosa e vergognosa perché, basandosi su un assunto completamente sbagliato (quello che in Hitman si debba uccidere il padre), Camon si permette addirittura di tirare in ballo la natura dei rapporti tra padre e figlio e le volontà di Nostro Signore. Con gesto onnipotente lo scrittore si trasforma in predicatore e filosofo, in una vertigine di immagini sempre più drammatiche. Da ridere, se non si insinuasse il dubbio che qualcuno lo possa anche prendere sul serio. E quindi vigilate. Se in casa circola Grazia (il numero del 21 gennaio) discutetene con i vostri genitori, magari convinceteli a scrivere una protesta al giornale; dimostrate di avere molto più buon senso di alcuni opinionisti, che nella fretta di buttare giù un paio di cartelle per la loro rubrica, passano tranquillamente sulla pelle (loro sì, altro che i videogames) delle loro lettrici. Il morbo di notizia pazza ha un altro focolaio. Da spegnere subito.

Più qualità che quantità nelle notizie che ho da passarvi questo mese. E per non cadere nel trappolone di cui sopra, passo lesto ai saluti, non prima di avervi ricordato l'appuntamento a fine mese con la prima uscita ufficiale in edicola di Play2, la nostra nuova rivista dedicata al grande popolo della PlayStation2. Giochi, musica, DVD e tutto quanto compone il mondo di questa straordinaria console saranno sezionati in un ambiente utile e (speriamo) elegante. Ma niente paura! Su Planet continueremo a battere tutto l'universo games del pianeta PlayStation. Grigia, One o Principe Nero che sia. Qui non si lascia un bel niente. Semmai si raddoppia.

Sommario

Planet PlayStation Menu



▲ *Futur Show: Planet PlayStation sarà presente alla kermesse bolognese, ospite di Game Arena e delle sue iniziative... milionarie!*



◄ *Oni: corri, salta e spara con la bella Konoko, che scherza poco e mena tanto.*



Moto GP: lancia la tua moto all'inseguimento di Max Biaggi e ammira lo spettacolo da mille diverse angolazioni. ▲

Final Fantasy IX: finalmente anche in italiano l'ultima meraviglia Squaresoft. Seguite il nuovo eroe Zidane e, se non ci riuscite, andate a guardare la nostra soluzione.

LEGENDA

S	su	↑	**Q**	quadrato	□
G	giù	↓	**C**	cerchio	○
Dx	destra	→	**X**	tasto x	✕
Sx	sinistra	←	**R1**	tasto funzione destra sopra	
S1	diagonale in alto a sinistra	↖	**R2**	tasto funzione destra sotto	
S2	diagonale in basso a sinistra	↙	**L1**	tasto funzione sinistra sopra	
D1	diagonale in alto a destra	↗	**L2**	tasto funzione sinistra sotto	
D2	diagonale in basso a destra	↘	**N**	neutro, nessun tasto premuto	
T	triangolo	△			

ARCADE
AVVENTURA
AVVENTURA PUNTA E CLICCA
AZIONE
GIOCHI DI RUOLO
PICCHIADURO
PLATFORM
PUZZLE
RACING
SIMULAZIONI VARIE
SIMULAZIONE SPORTIVA
SPARATUTTO
STRATEGICI

Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Tenersi alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!


Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION
PLANET PLAYSTATION

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

Publisher:
MG MEDIA GROUP
Via Frua, 15
20146 Milano
Tel: 02/4854541
Fax 02/48545466

Chief Editor: Roy Zinsenheim

Senior Editor: Walter Minuccii

Art Director: Cristian Ghezzi

Art: Paola Lagala, Ivan Piazza, Michela Rolandi

Team Editoriale: Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Massimo Losa, Giampaolo Moraschi, Alessandro Peretti, Christian Pettini, Matteo Pozzi, Lucio Prosperi, Alessandro 'Pitone' Seccafieno, Stefano Vanini

Impianti Prestampa: Grafotitoli & Bassoli via G. Carducci, 221 - Sesto San Giovanni (Mi)

Stampa: A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 Cinisello Balsamo (MI)

Distribuzione per l'Italia:
R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2 20132 Milano - Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/'95

Concessionaria Pubblicità:
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO -
Tel: 02/579621 r.a. - fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani

ISSN 1122-1313

Per informazioni, richiesta cheats, consigli e tutto il resto scrivete a...

- Fax: 02/48545466
- E-mail: playstation@planet.it
- Internet: www.gamearena.it

Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

3, 2, 1... CONTATTO!



Quello che stiamo vivendo è un momento di stasi. I timori di pochi si sono rivelati fondati e la spaventosa carenza di 'killer applications' per PlayStation (ma anche per PS2) sta cominciando a far dubitare gli utenti. Ma io vi dico: non temete, perché arriverà anche il tempo delle vacche grasse! È vero, siamo a corto di giochi con la G maiuscola, ma è solo un periodo. Siamo d'accordo: l'arrivo della **PS2** ha determinato un calo nella produzione di titoli da serie A per la PlayStation, e le ben note difficoltà di programmazione su PS2 rallentano anche i processi creativi per i giochi destinati a questa console. Ma cercate di non essere frettolosi: quanto abbiamo dovuto aspettare prima di avere **Metal Gear Solid**? E **Syphon Filter**? È risaputo che le cose buone vanno a chi sa aspettare (e se non lo so io!), quindi non vi fasciate la testa. Se tra i quasi **settecento giochi** disponibili per PlayStation non ne trovate uno che vi soddisfa (cosa di cui dubito...), ritirate fuori vecchie glorie, rigiocate, rivivete il sogno. D'accordo, non sarà mai come la prima volta – emblematico il caso di **Silent Hill** – ma sono sicuro che ognuno di voi ha quel paio di giochi 'salvavita', quelli che si infilano nella Play quando tutto sembra perso e quando niente di buono si profila all'orizzonte. Una volta un uomo saggio brevettò la 'Riserva Terremoto', una scorta di materiale (qualsiasi) destinata a essere conservata nei momenti di magra. E io sono sicuro che ognuno di voi, da qualche parte, ha un gioco da Riserva Terremoto. Un palliativo in attesa di tempi migliori...

DIRECTOR'S CUT



Il ritorno della vostra rubrica preferita, ovvero: le boiate che i vostri redattori confidenziali scrivono nel vostro giornale del cuore. Questa volta è il turno del nuovo arrivato, Stefano 'Sogliola' Vanini, noto nell'ambiente informatico come Virus – non perché si intrufola nei PC, ma perché è il soggetto ideale per beccarsene uno! Sul numero scorso c'è stato un piccolo quanto imperdonabile errore da parte sua: complice la stanchezza, ha confuso un supereroe per un altro. Niente di male, se non fosse che qualcuno se l'è presa...



UNA TRISTE VERITÀ



Ciao grande Pitone, mi chiamo Claudio e ti scrivo da Acilia. Innanzitutto vorrei farti i complimenti per la tua competenza sia videoludica che musicale, per la rivista che con sole 4900 lire mi offre una panoramica completa del mondo PSX e per il libro appena uscito che io ho prontamente acquistato (complimenti anche a Roy per il racconto 'Il Campione Assoluto').
Ti faccio solo tre domandine e premetto che ho una PlayStation da tre anni:
1) Ho l'impressione che per l'amata Dea Grigia di giochi decenti e NON per bambini, da qui a un anno ne usciranno due o tre. Quali saranno secondo te?
2) Perché in Planet non compaiono le recensioni di tre grandi giochi come Music 2000, F1 Racing Championship della Ubisoft e WWF Smackdown?
3) Perché il nuovo redattore Stefano 'Sogliola' Vanini ha dato solo 70 a Smackdown 2? Se tu ci hai giocato confermeresti il voto così bassino?
Ti ringrazio infine per avermi indirizzato verso l'acquisto di Tony Hawk's 2 e Hogs of War: due capolavori!
Un mega-salutone da Claudio 'The Rock' da Acilia

**Claudio, hai centrato nel segno. No, davvero: tu c'hai il bernoccolo! Fidati, tu sei bravo! (Sto citando, per chi pensasse che mi sono bevuto ANCHE il cervello...). In effetti, i nostri peggiori timori si sono rivelati fondati: la PlayStation sta venendo un po' trascurata da parte degli sviluppatori. Dico questo ben consapevole di aver sempre affermato (e sperato) il contrario, ma purtroppo ai tempi nessuno si sarebbe aspettato un calo creativo così immediato. Che poi chiamarlo 'calo creativo' è fuorviante: non sappiamo se questa moria di giochi è colpa della mancanza di creatività o della mancanza di fermento (leggi: soldi) intorno alla PlayStation. Addossare la colpa alla PS2 è fin troppo facile, ma a conti fatti non c'è altra spiegazione. Non sappiamo quanto durerà questa situazione di stallo; abbiamo notizia di alcuni giochi che devono uscire e potrebbero risultare interessanti, ma non c'è dubbio che il focus si è spostato e PS2 e Xbox (benché non ancora in commercio) sono diventati il centro dell'attenzione. Se date un'occhiata alle preview troverete quella di C-12 che sembra essere la nostra unica speranza...
Ai tempi di Music 2000 c'erano un sacco di altri titoli di cui parlare e le poche variazioni rispetto a Music (Febbraio '99) non ne rendevano così impellente la recensione.
F1 RC di Ubi Soft è passato quasi inosservato, nonostante abbia caratteristiche tecniche degne di lode; a questo proposito posso confermare che lo stesso titolo della Ubi Soft nella sua versione PS2 è probabilmente il miglior titolo di Formula uno disponibile sul mercato. Per ora. Aspettiamo la risposta Psygnosis.
La questione di Smackdown è piuttosto spinosa: come avrai notato, nel corso del tempo non sono stati recensiti molti titoli di wrestling su Planet e questo perché, indipendentemente dal loro valore qualitativo, rappresentano un mondo a parte. Abbiamo deciso di trattare marginalmente questi giochi visto che ne esistono decine, tutti con le licenze più disparate che però da noi perdono il loro valore, o almeno lo perdono per quel 99% della popolazione italiana che non segue il wrestling. Senza contare che la maggior parte di questi giochi sono inguardabili per grafica, gameplay e sonoro! Tutto questo è confermato da Smackdown 2: all'estero è stato celebrato dalla critica, è finito su diverse copertine e sembra che in America ne vadano matti. Non so, magari sono io... ma il 70 di Sogliola mi è sembrato persino troppo! Sono contento invece che apprezzi due giochi che considero assolutamente superlativi, specialmente Hogs of War!**



STRANEZZE DAL MONDO



Al confine tra la Siberia russa e la Cina sorge la città di Harbin, capitale di un distretto della Manciuria. Ogni anno vi si svolge un festival dele sculture di ghiaccio: ghiotta è l'occasione per i bambini di divertirsi. Uno di questi divertimenti è rappresentato, come in tutte le fiere 'di paese', dagli autoscontri. Solo che da quelle parti la situazione è un po' tesa, politicamente parlando. Sarà per scaramanzia, sarà per abituare i bambini fin da piccoli, fatto sta che i loro autoscontri sono un po'... particolari! Ah, prima che ve lo chiediate: sì, quei carri armati di latta possono sparare. Per una moneta i bambini possono comperare dieci palle di neve e spararsele addosso con i cannoni! D'accordo, con la PlayStation non c'entra niente, ma sempre gioco è. E poi la foto è buffa...



Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation



UN DRAMMA UMANO (DA LEGGERSI PIANGENDO)



È tutto finito. È successa una tragedia! Lo sai cosa ha fatto mia madre? NO?! Allora te lo racconto io. (breve singhiozzare) Ero reduce da una sessione serale di Syphon Filter 2 a casa della mia ragazza quando, una volta a casa mia, mi accorgo di aver lasciato i CD in macchina, precisamente in quel c@**! di portaoggetti che sta a sinistra sullo sportello (ce l'hai presente, no, la tasca della portiera del guidatore?). La mattina dopo penso: "Adesso però la macchina l'ha presa mia madre; vabbè, me li porterà su lei, speriamo che li veda." Invece lo sai che cosa ha combinato? È salita in macchina e, nell'aprire e chiudere lo sportello, ha fatto cadere i CD, ovviamente non se n'è accorta e uscendo in retromarcia li ha DISTRUTTI passandoci sopra. NOOO!!!!
Era da luglio che aspettavo di giocarci. Il gioco l'ho comprato quest'estate, ma non potevo giocarci subito, no, dovevo essere nello stato d'animo giusto, libero da pensieri. Era giunto il momento; avevo da poco cominciato la parte contenuta nel 2° CD, l'expo center. Adesso, invece, tutto giace lì, i CD completamente rigati e la custodia in mille pezzi. È tutto finito! Se c'è qualche buon'anima che può evitarmi di spendere un altro centone e procurami almeno il 2°CD, mi faccia sapere scrivendo a ciosco@hotmail.com
Io intanto torno a piangere.
Ciao. Marco (Benanchi?)

Caro Marco,
tutta la redazione di Planet PlayStation ti è vicina in questo momento di dolore. Capiamo perfettamente il tuo stato d'animo: tutti noi almeno una volta abbiamo subito una perdita così grave. Pensa che la scorsa settimana ero convinto di aver perso la mia memory card per la PS2 con tutti i record di SSX, la campagna di Kessen, la carriera di Afro Thunder e i punteggi di Super Bust-A-Move di mia sorella! Dato il prezzo (ca. 80.000 lire) è una tragedia che può essere (economicamente) accomunata alla tua, ma psicologicamente la perdita di una memory card è un colpo molto più grande! Pensa se avessi perso quella e avessi dovuto ricominciare tutto da capo, altri giochi memorizzati compresi. Hai comunque tutta la nostra solidarietà: noi la tua e-mail l'abbiamo pubblicata e magari qualche anima pia potrà aiutarti. Certo che se tu ci facessi sapere di dove sei, magari l'aiuto arriva anche più celere... Condoglianze.
Pitone
P.S.: Mi sono accorto di aver messo la memory card nella custodia di SSX (nello spazio apposito) solo DOPO averne comperata un'altra. Il destino a volte è beffardo...

CHI HA QUALCOSA CONTRO LA PS2?!



Ciao amici di PLANET PLAYSTATION, come ve la passate?
Sono uno dei vostri tanti lettori, ed è la prima volta che vi scrivo. Sono rimasto molto affascinato dal vostro speciale su mondo di Final Fantasy, in special modo sulla recensione di Final Fanasy IX. Naturalmente complimenti! Ecco, però vorrei sapere: per quando è prevista l'uscita di Final Fantasy IX in ITALIANO? Qualcuno su Internet mi ha detto che uscirà per febbraio: è vero o è una palla? Dopo la vostra recensione mi sono venute le lacrime agli occhi e non vedo l'ora di passare notti insonni davanti alla mia fedele PlayStation! Oltre a questo, volevo chiedervi se esiste una vostra recensione del gioco X-Files (un po' vecchiotto, eh?) e naturalmente in caso di necessità, le soluzioni.
Vi ringrazio del tempo accordatomi e della vostra pazienza e vi ringrazio anticipatamente per una vostra eventuale risposta!
CIAO E TENETE BOTTA
... e non ci abbandonate per seguire la PlayStation 2!

Eccoci qui! Allora: Final Fantasy IX dovrebbe essere nei negozi già dal 16 febbraio. Nel momento in cui scrivo (fine gennaio) le notizie sono queste e non c'è motivo di dubitare che siano vere. Quindi, quando leggerai, avrai già cominciato a perdere (o prendere?) il sonno. X-Files è stato recensito da Alfredino 'fai schifo anche a'mamma' Delmonaco nel numero dell'Agosto 1998 e la soluzione era sul numero di novembre dello stesso anno. Noi terremo botta sicuramente, ma anche tu devi averne presa una mica male: cosa vuol dire "... per seguire la Play 2"? È chiaro che la seguiamo, ed è chiaro che forniremo a voi un supporto cartaceo adeguato (oltre a quello virtuale su Game Arena) a chi è interessato anche a questa piattaforma. Siamo tutti d'accordo nel dire che la PlayStation non è morta, ma la PS2 è più viva che mai e ci sentiamo in dovere di darvi tutto il supporto possibile per orientarvi in questo nuovo mondo. È per questo che è nato Play 2 Magazine, ed è per garantirne la qualità che ci hanno lavorato sopra le stesse persone che fino a oggi hanno lavorato su Planet. Non penso che i possessori di PS2 sarebbero d'accordo con la tua ultima affermazione...



UN GIOCO CHE FA DISCUTERE



Vorrei iniziare questa E-mail facendo i miei complimenti a tutto il team



editoriale di questa magnifica rivista, anche perché dopo anni di appuntamenti mensili con l'edicola, per me, ogni mese è indispensabile leggere la vostra rivista e conservarla con l'affetto che si ha per le grandi collezioni di fumetti. Ma passiamo ai miei problemi. Dopo due mesi di duro lavoro, e con 100 e rotte mila lire in meno in tasca, sono finalmente giunto alla settima missione del ben noto "Medal of Honor Underground". Con mia grande sorpresa mi sono ben presto reso conto di quali fossero i nemici da sconfiggere nella sezione 'Where Beagles Dare': un branco di cani da guardia mezzi ballerini e mezzi soldati. E allora? cosa mi rappresenta questa £#$!"ata dopo sei missioni, secondo me, anche fin troppo ben riuscite? Infatti, anche dopo questo episodio fin troppo irritante, il mio giudizio su 'Medal of Honor Underground' non cambia: è e resterà per sempre uno dei migliori titoli per PSX. Ti prego di pubblicarmi, ma soprattutto di illuminarmi. Saluti da un fedelissimo!
P.S. Continuate così!

Ciao Fedelissimo!
Ti posso chiamare così? Facciamo finta che ti chiami Fedele: hey, che nome superlativo! Idiozie a parte, sono contento che qualcun altro si sia accorto di quanto Medal of Honor sia caduto in basso. La lettera di Max Gori da Pesaro sul numero scorso deve essere servita da sveglia perché oltre a quella e alla tua, altre me ne sono arrivate, confermando che Underground NON È quello che i giocatori si aspettavano. Proprio di recente ho riletto la mia recensione e ho ritirato fuori il gioco: volevo vedere se a freddo le impressioni erano le stesse o cambiavano. Beh, è stato quasi peggio della prima volta! Tutto questo, fortunatamente, non infanga la memoria del primo Medal of Honor, perché quello che è stato è stato, e non sarà certo una muta di cani mutanti che però non sono certo muti a mutare le nostre opinioni. O no?

VIRTUAL CASTING DI METAL GEAR SOLID



apete tutti cos'è un **casting**, vero? Il casting è la selezione delle persone che dovranno interpretare un ruolo in uno spettacolo, un film, uno show: si scelgono quelle più adatte a questo ruolo tramite selezione. Noi abbiamo voluto fare la stessa cosa in redazione, simulando il casting per un eventuale film di **Metal Gear Solid**; alcuni di voi lo avranno sicuramente letto su **Game Arena** nel contesto dello speciale Movideogame. Dopo numerosi scambi redazionali di opinioni (che hanno privato **Lucio 'Lucio' Prosperi** di un orecchio e **Stefano 'Sogliola' Vanini** di due dita del piede destro) abbiamo trovato quelli che pensiamo possano essere gli interpreti ideali per il film. Ovviamente la mia mail (pitone@gamearena.it) rimane aperta 24 ore su 24 per eventuali commenti e/o suggerimenti.

Prima di cominciare, un paio di piccole annotazioni. **Decoy Octopus** non lo si incontra mai 'di persona' durante il gioco; solo in seguito ci si accorge che ce lo siamo trovato davanti nei panni di Donald Anderson. Non ci è sembrato quindi il caso di trovargli una controparte reale; stessa cosa dicasi per **Big Boss**. L'importantissimo lavoro di regia, che nel gioco grava in parte sulle spalle del giocatore stesso, va affidato a qualcuno che abbia sufficiente esperienza di film d'azione per orchestrare bene i momenti di tensione e quelli d'azione pura. Per questo motivo l'ultimo John Woo, quello di *Mission Impossibile 2* e di *Nome in Codice: Broken Arrow*, sembra una scelta ovvia. Ma non scordiamo che in Metal Gear Solid conta anche l'atmosfera, e per questo un regista come **Alex Proyas** (quello de *Il Corvo*) potrebbe fare al caso nostro. Tenete presente che Metal Gear Solid si basa molto sulla tecnica del flashback e un regista di videoclip come Proyas darebbe buona prova di sé. **Tony Scott** è uno dei registi più tamarri di Hollywood, oltre a essere fratello di Ridley, regista di kolossal come *Il Gladiatore* e *Alien*, giusto per spaziare da un periodo a un altro. Suoi sono *Giorni di Tuono* e *Top Gun*, pellicole nel quale il kitch fa capolino più volte; non che Metal Gear Solid sia kitch, ma guardando con occhio disincantato la sequenza degli eventi... beh, Tony potrebbe fare un buon lavoro. L'ultima ipotesi è piuttosto 'alternativa': **Sam Raimi** è stato sì il regista de *La Casa*, *L'Armata delle Tenebre* e *Darkman*, ma sarà anche il regista de *L'Uomo Ragno* e quindi... Un ringraziamento particolare al nostro lettore **Alessandro**: grazie per il supporto e... beh, tu sai perché!



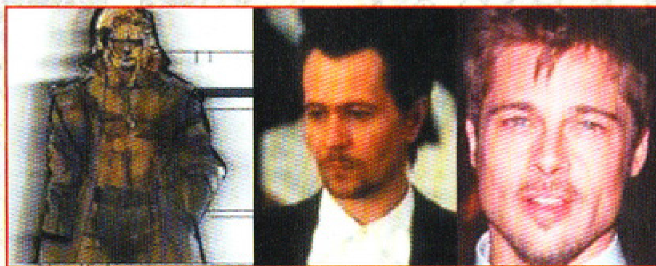
SOLID SNAKE

Per interpretare il protagonista ci vuole qualcuno di veramente duro, un duro che più duro non si può; anche se, come ha osservato sagacemente qualcuno, quando Meryl muore, Snake crolla psicologicamente. Cosa che non avviene in Syphon Filter: Logan, alla morte della sua compagna, non esita a proseguire freddamente con la sua missione. Ma procediamo....
Il suggerimento principale per il ruolo di Snake è stato **Russel Crowe**, probabilmente in virtù dei suoi recenti trascorsi come Gladiatore che lo hanno reso un duro più duro di quando faceva il poliziotto in *L. A. Confidential*. Secondo Luccio il ruolo dovrebbe andare a **Keanou Reeves**, ma ha un volto troppo 'sottile': Snake è un vero duro, con la faccia di cuoio. Forse un **Mel Gibson** adeguatamente truccato potrebbe... ma... HEY! Un momento! Ce l'abbiamo il protagonista! Può essere uno solo, e sono sicuro che sarete d'accordo: che ne dite del **Kurt Russell** di *1997 – Fuga da New York*?! Il personaggio di Snake sembra scritto per lui, senza contare che in lingua originale Kurt non si chiama Iena Plissken, ma Snake Plissken. Direi che l'abbiamo trovato!



LIQUID SNAKE

La redazione qui si è divisa: chi pensa che l'attore debba essere lo stesso che fa Snake (se Meryl li confonde addirittura...) e chi dice che dovrebbe essere interpretato da qualcun altro. **Val Kilmer** è adatto senz'altro per caratteristiche fisiche; purtroppo il viso è troppo 'buono'. Adeguatamente acconciato potrebbe starci il **Brad Pitt** di *Fight Club* incrociato con quello di *Vento di Passioni* anche se, per il ruolo del figlio di buona donna, **Gary Oldman** è il massimo: *Leon*, *Air Force One* e *Il Quinto Elemento* lo hanno dipinto bene come cattivo e in *Stato di Grazia* con Sean Penn era abbastanza 'fuori' da meritarsi una nomination.



DOTT. NAOMI HUNTER

La misteriosa Dottoressa Naomi ha una parte visivamente marginale, benché giochi un ruolo fondamentale nella storia. La bellissima **Nicole Kidman** di *Eyes Wide Shut* potrebbe essere la candidata ideale per questo ruolo, anche se **Julianne Moore** potrebbe starci ancora meglio. La ricorderete in *9 Mesi* con Hugh Grant e la potrete ammirare a fianco di Anthony Hopkins nel prossimo *Hannibal*.



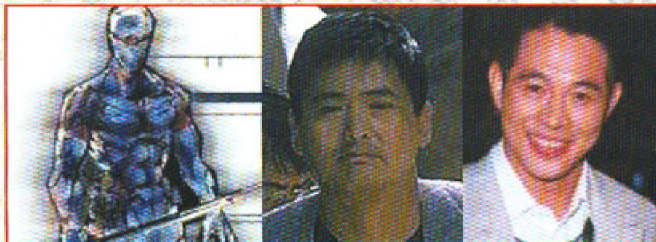
MERYL SILVERBOUGH

La scelta per il ruolo di Meryl è stata una delle più difficili: qualcuno ha suggerito **Jessica Alba**, da noi conosciuta perché ha interpretato l'amica di Drew Barrymore in *Mai Stata Baciata*. La signorina è molto carina, anche se un po' troppo acqua e sapone... Vi ricordate *Dune*? Perché non far interpretare Meryl a **Sean Young**? In *Dune* interpreta Chani, la fidanzata di Kyle MacLachlan/Paul Atreides/Mua-Dib/Usul. Ve la ricorderete anche nella parte dell'androide che vuole diventare umana (forse lo è?) in *Blade Runner*, dove tra l'altro era di una bellezza quasi fastidiosa. Oppure in *Ace Ventura*, nella quale interpreta il Tenente Lois Einhorn (che alla fine si rivela un uomo dopo aver baciato anche Dan Marino!). Beh, dite quello che volete, ma secondo noi, nel ruolo, ci sta!



NINJA – FRANK JAEGER

Il fatto che porti una maschera rende più facile l'assegnazione del corrispettivo, visto che il volto conta poco. Dovendo però compiere movimenti ai limiti della forza di gravità ed essendo il ninja un personaggio tipicamente orientale, un attore acrobatico come **Jet Li** (*Il Ritorno della Maschera Nera*, *Arma Letale 4*, *Romeo Deve Morire*) potrebbe essere adatto. Nel caso voleste una seconda scelta, **Chow Yun-Fat** sembra scontato: *Anna and the King* accanto a Jodie Foster, *Costretti ad Uccidere* con quella topa di Mira Sorvino e *The Corruptor* con Mark Wahlberg sono alcuni dei suoi film più recenti, per non parlare de *La Tigre e il Dragone*, vincitore del Golden Globe e sorpresa cinematografica dell'inverno.



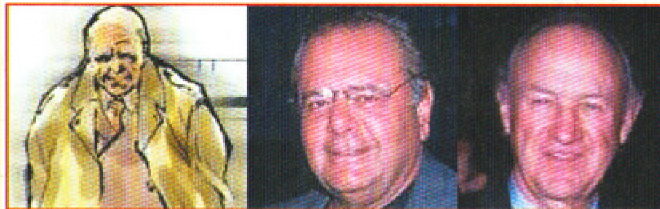
SNIPER WOLF

Un fascino glaciale e dei capelli verde mare non sono facili da abbinare. **Izabella Scorupco**, la spietata russa di *007 – Goldeneye* sarebbe una scelta molto azzeccata, se non fosse che **Angelina Jolie**, la novella Lara Croft, DEVE comparire in questo film. Non ci chiedete il perché: guardate le sue foto e basta! E quale ruolo migliore di una dark lady per la camaleontica Angelina?



KENNETH BAKER

Mettiamo tutti d'accordo se diciamo **Gene Hackman**? Le sue interpretazioni da uomo 'importante' si sprecano, passando dal Presidente Richmond di *Potere Assoluto* (con Clint Eastwood) all'avvocato di *Under Suspicion* con Monica Bellucci (aaahhh….).
Un altro candidato è **Paul Sorvino**, padre di Mira e visto in *Bulworth* con Warren Beatty e in *Romeo+Juliet* con Leonardo Di Vaprio (d'Adda).



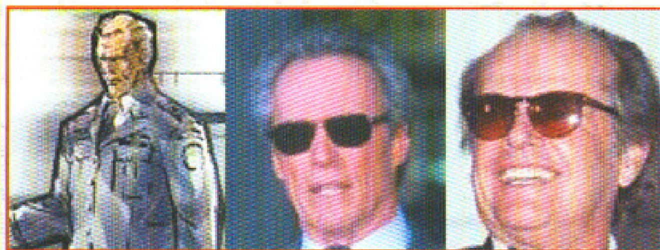
DONALD ANDERSON

Brevissima apparizione la sua, ma tant'è che anche lui deve avere un attore che lo faccia rivivere sul grande schermo: facile pensare subito a **Morgan Freeman** (*A Spasso con Daisy*, *Robin Hood*, *Seven* e molti altri…). Ma perché non cercare qualcosa di più raffinato come un **Samuel L. Jackson** (*Pulp Fiction*, *Unbreakable*, *Il Negoziatore*, *Palle In Canna* e tra poco *Shaft*)?



JIM HOUSEMAN

Qualcuno ha fatto il nome di **Clint Eastwood** e in effetti, vestito con l'alta divisa come in *Gunny*, ci starebbe anche bene. Però Houseman è cattivo e Clint NON È cattivo. Certo, a volte lo disegnano così, ma in fondo è buono. In questo caso potremmo prenderci una licenza e allontanarci dall'aspetto fisico di Houseman, che tra l'altro non si vede praticamente mai. Ecco quindi che la figura di **Jack Nicholson** in versione bastarda come in *Codice d'Onore* ci sta bene; il suggerimento arriva da Luccio Prosperi e se non glie ne metto almeno un paio poi si offende e mi si deprime…



OTACON – HAL EMMERICH

Otacon è un nerd: occhialuto, inizialmente fifone, si riabilita alla fine del gioco; e se scappate con Meryl lui ci lascia pure le penne. **Tim Robbins** sembra il candidato ideale per questo ruolo: dovete però immaginare un personaggio piuttosto mite come l'Andy Dufrane de *Le Ali della Libertà*. Ecco allora che il paragone ha già più senso…



COL. ROY CAMPBELL

Qui ci vuole un personaggio marziale, impostato. Il fatto che il Colonnello Campbell sia bianco esclude **James Earl Jones**, che sarebbe stato ideale per questo ruolo. Ma la parte del graduato buono e doppiogiochista per necessità la può fare uno solo: **Richard Crenna**, il Colonnello Trautman di Rambo I, *II* e *III*!



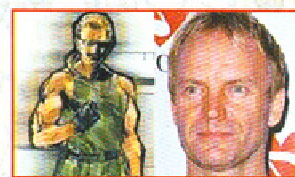
VULCAN RAVEN

Anche qui la scelta è piuttosto semplice: serve una montagna di muscoli, possibilmente bruna di carnagione e che non abbia mai brillato per aver risolto intricati casi polizieschi. Un eroe del wrestling sarebbe l'ideale, ma *Il Miglio Verde* ci ha fatto vedere come **Michael Clarke Duncan** (il gigantesco nero destinato alla pena capitale) potrebbe benissimo sollevare una mitragliatrice Vulcan e vestire i panni di Raven.



MASTER MILLER

Posto che debba avere le fattezze simili a quelle del personaggio che interpreta Liquid Snake (e quindi a quelle di Solid, ma Kurt Russel a fare Master Miller non ce lo vediamo proprio), un personaggio come **Sting** può starci dentro. Come dite? È un cantante? Sì, è vero, ma ha anche fatto dei film: era Faith, il nipote del Barone Harkonnen in *Dune*; ed è stato anche Ace in *Quadrophenia*, uno dei due film generazionali con l'apporto musicale degli Who (l'altro era *Tommy*).



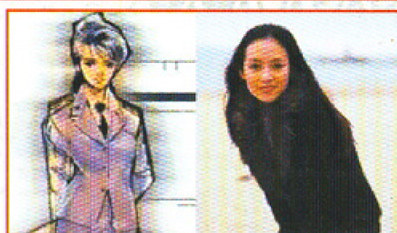
PSYCHO MANTIS

Qualche perverso ha visto in Psycho Mantis il 'cantante' (…) **Marylin Manson**.
Per via di alcuni travestimenti che ha adottato in passato, Mr. Manson potrebbe benissimo vestire i panni del telepate, senza contare che ha già recitato in *Jawbreaker*, *Lost Highway* e un paio di altri film. Ogni commento, in questa sede, è completamente superfluo.



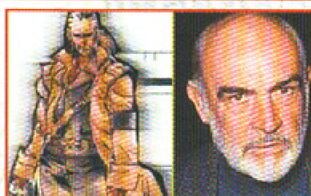
MEI LING

Qui ci vuole qualcosa di oriental/asian… però piuttosto giovane… tipo **Zhang Ziyi**. Chi è? È la giovane, bellissima e agilissima interprete de *La Tigre e il Dragone* (nel film si chiama Jun Yu), ma la vedrete anche in *Rush Hour 2* a fianco di Jackie Chan e Chris Tucker.



REVOLVER OCELOT

Mmmm… capello lungo… baffoni… Se fosse ancora vivo, la buonanima di **Lee Van Cleef** (*Il Buono, Il Brutto e Lee Van Cleef*) ci starebbe di un bene; senza contare che il buon vecchio Lee ci sapeva fare con le Colt! Però, se non possiamo considerare gli estinti… ce lo concedete uno **Sean Connery** in versione *Highlander*? Anche lui ha fatto una parte da cattivo in *The Avengers* con Ralph Finnes e Uma Thurman!



NASTASHA ROMANOV

In *007 – Goldeneye* c'è una certa **Famke Jessen** (che ha anche interpretato Fenice negli *X-Men*) che veste i panni della spietata Xenia Sergeyevna Onatopp, bella quanto mortale (quanto maiala!). Ecco, lei ci sembra la migliore; e anche se non lo fosse, è abbastanza gnocca da guadagnarsi la parte!





Shivaree

di Petra Loreggian

Da come suonano non si direbbe affatto che sono americani e per di più di Los Angeles, la città del sole, del mare e di... Baywatch! Eppure, gli Shivaree arrivano proprio dall'assolata California, ma con un sound ricco di classe e tremendamente cool che riporta alla mente le atmosfere tipiche evocate da gruppi pop europei come i Cardigans, quasi a voler mostrare il lato più oscuro e notturno della città degli angeli.



RAPIDOTV.IT

Petra: "Grazie Ambrosia per essere qui, e grazie agli Shivaree. Iniziamo parlando del vostro nome, il nome del gruppo, che è strano...".
Ambrosia: "È un vecchio gergo da cowboy, e significa fondamentalmente 'serenata ubriaca': quando una coppia si sposa, tutti i loro amici si ubriacano e si affacciano alla loro finestra mentre cercano di fare l'amore, battendo su delle pentole e cantando cercando di disturbarli".

Petra: "Davvero? E puoi farmene vedere un esempio per capire che tipo di canzone può essere?".
Ambrosia: "Un qualsiasi modo di cantare da ubriaco, fare rumore, fare casino, è una specie di benedizione!".

Petra: "Partiamo con gli inizi del gruppo: come vi siete incontrati e chi di voi ha avuto l'idea di creare un gruppo?".
Ambrosia: "Beh, facevamo già parte dello stesso gruppo di amici, a Los Angeles, nella stessa città. Ho incontrato Danny a una festa, cinque anni fa. Ci siamo detti "Proviamo a suonare, a fare qualcosa insieme...". Io e Danny abbiamo registrato un paio di canzoni e un giorno è capitato che Duke fosse venuto in città dall'Oregon, era ospite del ragazzo che aveva il piccolo studio in cui stavamo registrando; ci siamo incontrati e ha provato a suonare con noi. Le cose hanno funzionato molto bene, così non è più tornato in Oregon, ha preso un piccolo appartamento in città e adesso siamo insieme da cinque anni ormai".

Petra: "Il vostro successo in Italia è arrivato con la musica di un famoso spot per la TV (orologi Breil); cosa ne pensi: è una specie di limite, di legame, o si tratta di una buona opportunità di far conoscere la vostra musica a un nuovo pubblico?".
Ambrosia: "È davvero una sorpresa per me, perché negli States di solito non succede una cosa del genere; se viene utilizzata una musica per una pubblicità, di solito la gente non ci fa caso. Quindi, quando ci hanno chiamato circa due mesi fa per chiederci se potevano usarla per una pubblicità abbiamo detto: 'Certo, fate pure!'. Abbiamo pensato che avremmo guadagnato un po' di soldi e l'idea ci piaceva, ma non avevamo certo previsto che sarebbe stato un simile successo... È bellissimo, abbiamo preso un aereo ieri e ci hanno detto che abbiamo venduto un sacco di dischi e non lo sapevamo fino a ieri: è stato una specie di shock!".







"Ci hanno definiti nei modi più strani possibile. Penso che questo sia molto americano, perché in America c'è così tanta gente proveniente da origini così differenti..."



Petra: "lo passeresti in gran parte in posti come il MOMA in NY, è vero?".
Ambrosia: "Sì, ci vado spesso…".

Petra: "Ho letto nel tuo website che l'oggetto tecnologico che preferisci è la lavatrice, è vero? Perché proprio la lavatrice? È anche il mio preferito!".
Ambrosia: "Non ho avuto una lavatrice fino a 3-4 anni fa e ora penso che sia la cosa più grande del mondo. Faccio spesso dei dinner party, mi piace cucinare…".

Petra: "Ti piace cucinare? Cosa, in particolare?"
Ambrosia: "Qualsiasi cosa, è quasi una scienza per me; ho libri di cucina da tutto il mondo e scelgo una nazione e via! A volte funziona a volte no, ma man mano che lo si fa, si impara… È divertente!".



Petra: "Qualcuno (cioè io) ha detto che la vostra musica può essere considerata una specie di folk del XX secolo, addirittura una specie di 'country digitale'. Che ne pensate?".
Ambrosia: "Ci hanno definiti nei modi più strani possibile. Penso che questo sia molto americano, perché in America c'è così tanta gente proveniente da origini così differenti, da posti differenti e che stanno assieme, che vieni costantemente bombardato da nove milioni di tipi di musica differente: rock, folk, jazz, blues, musica elettronica, classici americani… tutto allo stesso tempo! Alla fine si incrociano nella tua testa e ti colpiscono; penso che questo è quello che è successo anche a noi, siamo parte di questo background che è molto vario, eclettico…".

Petra: "La tua voce è molto ipnotica e sensuale; ho letto che uno dei tuoi artisti preferiti è Billie Hollyday. Pensi che ti abbia influenzato in qualche modo?".
Ambrosia: "Non conosco nessuno che riesca a mettere su un suo disco evitando che una lacrima esca dagli occhi! Lei è così emozionante, bella, triste e romantica… Davvero, non conosco nessuno che non si senta ispirato da lei!".

Petra: "Ho anche letto che se potessi incontrare una celebrità, vorresti conoscere Marylin Monroe: è vero?".
Ambrosia: "Sì, mi piace molto!".

Petra: "Perché proprio questa perfetta icona americana?".
Ambrosia: "Perché non la vedo in questo modo; penso a lei come una amica… Semplicemente mi piace molto".

Petra: "L'ultima canzone del disco si intitola 'Arrivederci', una parola italiana che da voi significa goodbye. Perché l'hai scelta?".
Ambrosia: "Ero qui, in un aereoporto a Milano, quattro anni fa. Stavo salutando della persone ed era un giorno molto malinconico e ho iniziato a cantare questa canzone nell'aeroporto. Non so, non funzionava, stavo dicendo 'Goodbye' in Italia, quindi 'Arrivederci'…".

Petra: "Di che cosa tratta il brano 'Ash Wednesday'?".
Ambrosia: "È per un caro nostro amico che non c'è più. Le sue ceneri sono tornate indietro in un 'Ash Wednesday'. Questo è il motivo per cui abbiamo chiamato così la canzone".

Petra: "So che sei appassionata d'arte. Ho letto che se avessi tempo

Petra: "Quindi, avere una lavatrice è un bell'aiuto quando cucini...".
Ambrosia: "Davvero una grande idea!".

Petra: "Grazie per essere stata qui! Un saluto per i lettori…".
Ambrosia: "CIAO ITALIA! (Con evidente accento americano…)".



UN TRIO DI CLASSE



Il trio americano degli Shivaree presenta la fascinosa Ambrosia Parsley alla voce, il chitarrista Duke McVinnie e il bassista Danny McGough. Per la tournée promozionale di supporto al loro celebrato debutto su Capitol, *I Oughtta Give You a Shot in the Head*, gli Shivaree si avvalgono, oltre che di un batterista, anche della presenza sul palco di un tastierista, visto che in molti pezzi ricorre sia il synth che uno storico organo Hammond. Piuttosto difficili da inquadrare anche se presentati come nuova sensazione pop, gli Shivaree hanno comunque un background 'colto' che affonda le proprie radici nel jazz e nel soul a stelle e strisce, origini che affiorano più volte durante l'ascolto del disco grazie alla innegabile perizia vocale di Ambrosia, dolce come il suo nome ma in grado di graffiare quando serve.



K PC GAMES

FUTUR SHOW

GAME ARENA.it

LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION PSONE - PS2 PLANET PLAYSTATION

play2 magazine

UN TORNEO DA FAVOLA

BOLOGNA – FUTUR SHOW – dal 6 all'8 aprile 2001

(AUT.MIN.RIC.)

Sì, avete capito bene: cento succulentissimi milioni saranno in palio al torneo di Fifa 2001, che GAME ARENA, K PC GAMES, PLANET PLAYSTATION e PLAY2 MAGAZINE gestiscono al Futurshow 3001. Ma come, Fifa è del 2001 e la Fiera del 3001? Beh, lo sapete a Bologna sono molto, ma molto avanti e ci vedono lungo. E' per questo che ci hanno scelto per la gestione del torneo.
E se torneo doveva essere, non poteva che essere quello di Fifa, il miglior simulatore di calcio su pc. E badate che ho detto "su pc", per stroncare sul nascere qualsiasi polemica con gli appassionati di ISS, che sul pc non c'è ancora arrivato (e chissà se ci arriverà mai!).
Dunque abbiamo detto torneo (è già la quarta volta che uso questa parola, spero che sia chiaro il concetto). Ma come funziona questo torneo? (E dagli! E sono cinque).
Dunque la prima cosa che dovete sapere è che l'iscrizione è assolutamente gratuita. Poi bisogna andare a Bologna. Ma non andate allo stadio perché lì non ci trovate nessuno! Dovete presentarvi al quartiere fieristico. Come dov'è? Lo sanno tutti! D'accordo, d'accordo non lo sanno tutti. Ma niente paura, date un'occhiata alla prossima pagina e diventerà subito chiaro. Un'altra cosa. Avete visto il tagliando nella pagina seguente? Altro piccolo regalino! Serve per entrare gratis in fiera. Niente male, eh? Così se venite venerdì o sabato risparmiate tutto il prezzo del biglietto. Niente male!

UN IMPEGNO PRECISO: FARVI VINCERE 100 MILIONI GIOCANDO A FIFA 2001



Ma torniamo alle competizioni (e ai 100 milioni). Innanzi tutto la data. Non vi presentate il 5 aprile, perché è la giornata dedicata alla stampa e agli operatori. Dal 6 fino al 9 aprile ci sarà un bel casino. Ma anche qui attenzione! Il 9 sarà già finito tutto! Perché? Ma come perché! Il 9 aprile è lunedì e quando mai si fanno le finali dei tornei il lunedì?

Allora ricapitoliamo. Venerdì 6, sabato 7 e domenica 8 aprile potrete venire allo stand del torneo nel padiglione 35, lo stesso in cui sarà presente l'anfiteatro di Game Arena, K – PC Games e Planet Playstation (lo trovate facilmente anche senza seguire i cartelli. Seguite il rumore, 'chè andate sicuri!). Di buon'ora, mi raccomando, perché dovrete iscrivervi e i posti a disposizione sono soltanto 256 per ogni giorno di gara. Per l'iscrizione non venite prima delle 9,30, però, perché ci trovereste ancora con cappuccini e brioche!

Vi presentate, vi iscrivete e aspettate tranquilli il vostro turno. Che poi tranquilli per modo di dire! Voglio vedere come farete a stare tranquilli con la prospettiva di vincere 100 milioni! Comunque, andiamo per ordine. Le partite saranno a eliminazione diretta. Passeranno il turno i migliori 16.

Tranne domenica, che – essendo festa consacrata – farà festeggiare l'accesso alla finale a 32 giocatori. Il gruppo dei 64 finalisti si contenderà il prezioso trofeo domenica pomeriggio.

Per evitare liti e risse è stato stabilito tutto fin nei minimi dettagli. Le partite dureranno 5 minuti, tranne la finalissima, che invece sarà lunga 10 minuti. In caso di parità si procederà ai tempi supplementari con il "Golden Goal".

Lo strumento di lavoro, ahem... volevo dire di gioco, sarà il Microsoft Sidewinder, ma uno dei giocatori potrà utilizzare la tastiera (previo assenso dell'avversario). Potrete scegliere una qualunque delle squadre presenti nel gioco (si potrà scegliere anche la stessa squadra dell'avversario) e le condizioni atmosferiche e lo stadio saranno casuali. Attenzione, però, non presentatevi in ritardo all'incontro, pena la squalifica e la sconfitta a tavolino.

Allora che ne dite? Meglio dentro o meglio fuori?

FUTUR SHOW

dal 6 all'8 aprile 2001

MEGLIO DENTRO CHE FUORI?

GAME ARENA.it CI STIAMO DENTRO!

Game Arena è dentro al FuturShow ed essere lì significa essere parte di un grande cambiamento. Uno di quei momenti storici che le prossime generazioni studieranno sui libri – pardon, sui computer. Studieranno come La Rete e le nuove tecnologie hanno cambiato la faccia del mondo: ragazzi, qui si fa la storia!

Game Arena è certamente dentro. Dentro Planet PlayStation. Dentro K PC Games, il giornale che vi regala due cd istantaneamente, appena lo comperate in edicola: un K Disk (e non è paglia!...) e UN GIOCO COMPLETO!
Un terzo cd, anch'esso un gioco completo, K lo regala attraverso la sua redattrice più bella, Silvia.
Game Arena è dentro Internet. Lo conosce. Come quel vostro amico che lavora in quella mega discoteca esclusiva: quando vi presentate, fate il suo nome e vi si spalancano le porte. Game Arena fa lo stesso con Internet; la parola d'ordine è Fast Access. E un ping come il nostro non lo trovate da nessun'altra parte: 40 millisecondi! Com'è Game Arena dentro all'on-line gaming, non lo è nessuno!
Game Arena è dentro la televisione. Su Rapido, il programma di Italia 1 che si rivolge ai giovani e che trova in Game Arena il suo supporto ideale.
Vi abbiamo circondato!





SABATINI GROUP

INVITO OMAGGIO

LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION PSONE - PS2 PLANET PLAYSTATION ti porta a

FUTURSHOW

6 – 9 aprile 3001

Tagliando omaggio valido per un ingresso a Futurshow.
Da cambiare alla cassa con regolare biglietto d'ingresso.
Escluso domenica 8 aprile.

Alenia SPAZIO · CTO · IBM · MONRIF NET · Timberland · VOBIS

DAL 6 AL 9 APRILE TUTTI I GIORNI DALLE ORE 10.00 ALLE ORE 18.00

Bologna Fiere
Via Michelino
BOLOGNA

Informazioni:
www.gamearena.it

COME ARRIVARE:

MACCHINA:
Da Milano e Roma: Autostrada A1 direzione Bologna
Entrate nella tangenziale di Bologna: l'uscita è la numero 8.

TRENO:
Dalla stazione di Bologna prendete l'autobus n. 21 e arriverete direttamente alla Fiera. Dovrebbe essere stato predisposto un servizio di navetta gratuita, ma ad oggi non possiamo confermarlo.

AEREO:
Anche qui dovrebbe essere disponibile un servizio shuttle gratuito, ma deve ancora essere confermato. Ci sono comunque l'autobus di linea 91/b e l'aerobus Aeroporto-Stazione FFSS.

SIAMO DENTRO (AL PADIGLIONE 35)!

Benché il numero del nostro stand non sia ancora definito al momento di andare in stampa, sappiamo che il nostro padiglione sarà il numero 35. Non farete certo fatica a trovarci: centoventotto metri quadri di stand non passano certo inosservati.
Ah già, non è lo stand che passa, siete voi: **fermatevi**, allora.

Fermatevi da noi ad usufruire della mastodontica LAN dove potrete giocare gli uni contro gli altri a Quake III, Unreal Tournament e altri giochi – che per ora non possiamo rivelarvi, altrimenti saremmo costretti a uccidervi. Venti computer collegati tra loro a vostra disposizione per giocare in network.

Fermatevi ad ammirare il faraonico maxischermo sul quale si affronteranno i campioni del mouse, i giocatori professionisti: contemplate le loro tecniche, affinate le vostre strategie, confrontatevi tra di voi e scoprite qual è la strada per essere i migliori.

Fermatevi sotto il pittoresco ring dal quale i nostri showmen Alessandro 'Jokerman' Peretti e Alessandro 'Pitone' Seccafieno vi intratterranno col lancio di gadget e un sagace umorismo per tutta la durata della fiera – anche nottetempo, via! Se non vi avranno soddisfatto, alla fin della fiera potrete fare di loro ciò che volete...

Fermatevi a partecipare ai numerosi eventi speciali e alle competizioni a scopo benefico (i beneficiari sarete voi). Tornei e sfide che vi permetteranno di uscire dalla fiera ben pingui di cotillon: giochi completi e periferiche sono i regali che abbiamo deciso di farvi e di certo non lesineremo su questi.

Fermatevi ad ascoltare la nostra musica. Come in una grande festa nella quale Game Arena fa la parte dell'animatore, un dj provvederà alla colonna sonora adatta al clima che si creerà. Ancora oggi riecheggiano nelle nostre orecchie i martelli del 'Ministry of Sound' che ha spopolato allo SMAU!





Fermatevi a farvi fotografare insieme alle Game Arena Pin-Up: chi è stato allo SMAU se le ricorda di certo. Un CLICK! e avrete una foto ricordo che non scorderete (per forza, se è una 'foto ricordo'...). Anche in occasione del Futur Show il nostro stand si avvantaggerà quindi della presenza di stupende hostess che saranno lì per accogliervi, guidarvi alle postazioni di gioco, premiarvi e BASTA. Provate ad allungare una mano e la security vi fragga sul posto.

Ma al padiglione 35 non ci sarà solo Game Arena. Troverete anche K PC Games e Planet PlayStation con i vostri redattori preferiti. Potrete discutere con loro, chiedere pareri, darne dei vostri, eventualmente anche contestarli. L'importante è che non li feriate in maniera permanente, perché ci servono per farli lavorare.
Volete scambiare pareri sui giochi di calcio con Lucio 'Luccio' Prosperi?
Avete l'impressione che Stefano 'Sogliola' Vanini non valorizzi abbastanza i giochi di wrestling?
Non ne potete più delle esternazioni musicali di Pitone?
Avete dei suggerimenti su come migliorare il nostro servizio da sussurrare alle attente orecchie di Walter 'The Ghost' Minucci?
Saremo tutti lì a vostra disposizione.

Un grande evento che non potete perdere. Un grande ritrovo, per essere parte del Grande Cambiamento in atto nel mondo. Vogliate esserci.

Stateci DENTRO!





NEWS

A cura di Christian Pettini

PLANET NEWS

A parte la simulazione di monopattino (gusti personali, ovviamente...), fresche novità primaverili sulla nostra console preferita: date pure un'occhiata all'intrigante Volfoss e ai due Galaga e Breakout, che sembrano interessanti nonostante la puzza di naftalina. E che dire di X-Men e Rogue Spear?

BIANCO E NERO

Genere: Strategia
Casa: Midas Interactive entertainment
Data di uscita: aprile 2001



Lionhead, lo studio fondato da Peter Molyneux dopo la rottura dei rapporti con Electronic Arts, sta lavorando alla versione PSX di **Black & White**, il suo nuovo gioco, come abbiamo già annunciato nello scorso numero. Si tratta, dicevamo, di una notizia inattesa: il gioco infatti nasce per PC e un porting appariva improbabile per via della disparità di risorse fra i due sistemi. In Black and White controllate l'evoluzione di un **titano** la cui crescita riflette le decisioni del giocatore. Impersonate un semidio che concede o punisce i sudditi a seconda del comportamento dei medesimi. Questa libertà costituisce il maggior pregio del gioco, e su essa si basano la sua originalità e le sue speranze di successo. Le azioni sono controllate tramite una interfaccia singolarmente semplice, basata su un cursore molto PC-oriented, la cui funzionalità è messa in dubbio dall'uso del **pad**. L'uscita, che è prossima, ci dirà se si tratta di un capolavoro o di una bufala, ma il nome e l'esperienza del team di sviluppo garantiscono sempre una certa qualità.



GALAGA: DESTINATION EARTH

Genere: Sparaspara
Casa: Hasbro
Data di uscita: primavera 2001





Meglio ben accompagnati che soli: le uscite **Hasbro** sono sempre numerose... Il vecchio gameplay di **Galaga** viene riproposto arricchito da una grafica poligonale che consente interessanti variazioni sul tema: lo **scrolling** è orizzontale, ma anche verticale, soprattutto ci sono alcuni livelli dall'azione sparereccia tridimensionale che garantiscono un piacevole miscuglio di dinamiche di gioco. La grafica poligonale promette un sapiente mix di spettacolarità e velocità. Tuttavia, al di là delle considerazioni tecniche, va rimarcato come la classicità del gameplay spara spara non riesca a generare nulla di originale. Invece la **trama** è tutta nuova e porta delle interessanti notizie all'interno del 'mondo' di Galaga: la Terra è stata attaccata e le nostre sparatorie riguardano proprio il ritorno a casuccia...

BREAKOUT

Genere: Azione
Casa: Hasbro Interactive
Data di uscita: imminente



Hasbro continua a lavorare alacremente, pur al centro di vicende societarie che ne prevedono l'acquisizione da parte di uno dei grandi colossi europei dell'intrattenimento. Come è lecito, persino banale immaginare, la software house è operosa al lavoro sulla riedizione di un grande classico. L'opera, affidata al team di sviluppatori noti come **Supersonic Interactive**, prevede il gameplay che conosciamo, inserendo però molte intriganti feature. L'azione **rompiblocchi** utilizza la grafica poligonale per sviluppare una dinamica tridimensionale. Questo elemento conferisce molta varietà a un'azione che pure dà grandi dosi di divertimento grazie alla sua naturale frenesia. Un altro elemento di varietà è apportato dalla **struttura poligonale** delle aree: la varietà delle medesime avvantaggia grandemente la dinamica di gioco. La possibilità di giocare in **due**, magari in una delle dozzine di arene sbloccate, aumenta molto l'interesse e la longevità del titolo. Insomma, quest'ultima fatica Hasbro sembra degna sia della fama dell'originale sia di tutte le potenzialità offerte dalla console Sony. Speriamo che mantenga quello che promette. Gli appassionati dei giochi arcade immediati e semplici stiano in attesa!



VOLFOSS



Genere: Gioco di ruolo
Casa: Namco
Data di uscita: maggio 2001

Si tratta di un gioco di ruolo un pochino insolito. Gli sviluppatori **Namco** possono, dopo il completamento e l'uscita di tutti i progetti in lista, dedicarsi a questo **Volfoss**. Il mondo nel quale si svolge il gioco dà il nome al titolo: lo scopo del giocatore è riuscire a conquistare i **tre regni** di Volfoss (diversi per cultura, armi, abitanti). È stato inserito un suggestivo meccanismo di carriera: si inizia come **mercenari** in un esercito e bisogna scalare i ranghi fino a diventare **generale**. Ci sono circa **duecento** battaglie, che si svolgeranno in oltre **cento** locazioni, posizionate nei più disparati angoli di Volfoss. Il gioco lascia piena libertà nella gestione del proprio potere, dopo averlo conquistato. Sarete dei saggi e misericordiosi capi, oppure farete regnare il terrore? Sta a voi deciderlo... La gestione delle **truppe** svolgerà un ruolo di primo piano; dovrete occuparvi dell'**equipaggiamento**, magari forgiando nuove armi o altri oggetti. Gli eserciti sono composti dai più stravaganti esseri, differenti per aspetto e abilità. Il loro look è tratto dalla tradizione fantastica; tale è infatti l'ambientazione, che serviva anche per giustificare le magie e gli incantesimi. Il meccanismo degli scontri non prevede il real time, ma si svolge **a turni**. Le battaglie avvengono su campi modernamente modellati con poligoni, ma non è certo l'estetica a portarvi vicini a un titolo siffatto.

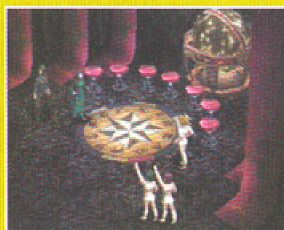


PERSONA 2: ETERNAL PUNISHMENT

Genere: Gioco di ruolo
Casa: Atlus
Data di uscita: 2001 inoltrato

Torniamo a parlare di questo intrigante prodotto. Si tratta di un mix fra un'**avventura arcade** e un **gioco di ruolo**: dalla prima prende la trama e la impostazione generale, dal secondo ricava la classica interfaccia. Ma è soprattutto la storia a costituire il migliore elemento del gioco. Il background vede **Maya**, giovane reporter di un magazine per teenagers, che si mette sulle tracce di un serial-killer dai poteri soprannaturale. **Joker**, questo è il nome dell'assassino etereo (ma dove ho già sentito questo nome?), ha la capacità di essere evocato per mezzo di un **telefono cellulare**. Fosse così facile... Questa presenza comincerà a tormentare la nostra giovane protagonista. Il gameplay di Eternal Punishment prevede i canoni classici del gioco di ruolo, fatto di **combattimenti**, uso di **magie** e **oggetti** ecc. L'interfaccia è agile, basata su comandi da impartire in pieno PC style. La **grafica isometrica** è buona, il campionario di nemici è ampio e gradevole, ma l'atmosfera non sembra volgere verso l'orrore. Presenta infatti sfumature vagamente ironiche che speriamo non rovinino il prodotto finale.



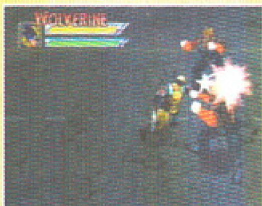


X-MEN: MUTANT WARS



Genere: Picchiaduro a scorrimento
Casa: Activision
Data di uscita: estate 2001

Si tratta di un gioco legato al mondo degli **X-Men** ma, contrariamente alle attese, NON si tratta di un beat'em up bidimensionale, di quelli che ci aspetteremmo dalla Capcom. Perché, infatti, NON è Capcom che si sta occupando del progetto. Come ricorderete, anche **Activision** è divenuta licenziataria Marvel per la serie legata agli X-Men: avete presente il picchiaduro che fece qualche tempo fa? Si trattava di un beat'em up con grafica tridimensionale, che si staccava dalla tradizione capcomiana. Oggi Activision ha annunciato che è in fase di lavorazione il secondo episodio legato al popolare marchio Marvel, ma non sarà un picchiaduro. O meglio, non un picchiaduro classico. Similmente a quanto ha fatto Acclaim con Mortal Kombat, questo **Mutant Wars** sarà un picchiaduro a scorrimento in cui la fase di scontro sarà alternata ad altri momenti arcade tipici dei giochi di azione. Ci saranno **diciannove** livelli da esplorare e un totale di **dodici aree** differenti. L'inquadratura ricorda pericolosamente il citato gioco di **Mortal Kombat**, che era terribile perché toppava in pieno il momento degli **scontri** e quello delle fasi di **esplorazione**; speriamo che Activision non incorra nello stesso errore, mal sfruttando una buona licenza e perdendo una buona occasione.



CLASSIFICA DEI PIÙ VENDUTI

(dati dal 15 gennaio al 15 febbraio 2001)

1. Fifa 2001



2. Ready to Rumble Boxing Round 2



3. Crash Bash



4. Tomb Raider Chronicles
5. ISS
6. Driver 2
7. Blade
8. Knockout Kings 2001
9. Sheep
10. Legend of Dragoon
11. Gran Turismo 2 Platinum
12. Batman of the Future
13. Tony Hawk's Skateboarding 2
14. Danger Girl
15. Land Maker

Dati forniti da:



ROGUE SPEAR



Genere: Shooter strategico
Casa: Red Storm
Data di uscita: TBA

Saffire sta lavorando alla seconda puntata della serie di Rainbow Six; si tratta del team responsabile della versione Nintendo del prequel. Anche qui, come nel primo episodio (che recentemente Ubisoft pubblica in versione 'trentamila-lire') siete al comando di un team anti-terrorismo. La grafica sembra molto migliorata rispetto al passato, non che ci volesse molto... La dinamica di gioco prevede comunque la solita azione tecnica, anche se la strategia introdotta dalla versione PC sarà quasi del tutto assente, purtroppo. Ci saranno **diciannove ambientazioni**, per lo più urbane. Ma il gioco è ancora in fase di sviluppo e la trama e l'IA devono ancora essere programmate. Comunque già sappiamo che il gioco sarà improntato al massimo realismo.



ARMY MEN AIR ATTACK 2



Genere: Shoot'em up
Casa: 3DO
Data di uscita: estate 2001

Sta per uscire il quinto episodio della serie **Army Men**, un brand che ci sta sfinendo ormai da due anni; se **3DO** intensifica ancora di più la cadenza delle uscite della serie, non ci rimarrà che mettere una nuova rubrica fissa: "L'army men del mese"... poco ci manca, sapete... Ma in 3DO continuano a produrre una quantità pazzesca di giochi legati a questa serie (sono al lavoro anche per la prima versione su PlayStation 2) perché sono soddisfatti della loro licenza, dello sfruttamento intenso che ne fanno e, ciò che costituisce la cosa più allarmante, sono felici pure della qualità dei prodotti che sfornano. E, a sentir loro, i volumi di vendita sono eccezionali, talmente convincenti da spingere 3DO a continuare a svilupparе. Mah... Comunque, parliamo del gioco. Non si tratta di un titolo 'appiedato' in cui controllare **Sarge**, il mitico soldatino di plastica. Come dice il nome, **Air Attack**, qui controlleremo l'**elicotterino** per giocare le nostre partite con i modellini dei soldatini negli ambienti domestici e urbani. Si tratta del secondo titolo in cui il controllo è sul mezzo aereo piuttosto che su Sarge, e la cosa non dispiace perché dà un tocco di varietà e perché il primo Air Attack non era così malvagio. La grafica mostra qualche lieve miglioramento sia per quanto riguarda i **colori** sia per quanto riguarda gli **effetti di luce**. Ci saranno **venti missioni** e **dieci ambienti** diversi in cui giocare. Si è lavorato molto sotto quest'ultimo aspetto e gli scenari includono una **notte di Halloween**, un plastico del **Far West**, un **giardino giapponese** ecc., tutti ambienti nei quali giocare con il modellino di plastica dell'elicotterino della serie Army Men. Restiamo in attesa, ma non trepidiamo...



STOP PRESS - STOP PRESS

• Negli Stati Uniti, l'ente che si occupa di difendere l'infanzia classificando i giochi con i suo i ormai celebri **bollini** sembra che stia per adottare canoni più severi per allontanare i piccoli dai prodotti 'pericolosi'. Un sacco di gente ha un sacco di tempo da buttare... e tutta la mia invidia...

• Nonostante **Final Fantasy IX** e tutti gli altri clamorosi successi dell'ultimo periodo, pare che il 2000 non sia stato un anno favorevole per **Square**; un primo abbozzo di bilancio registra consistenti perdite.

• Aaargh! Questa notizia è inquietante. Stanno lavorando alla PlayStation 3??? La due è appena arrivata, vanta una tecnologia irraggiungibile... come fanno a progettare la tre? Ma che ha Kutaragi, la macchina del tempo?

• **Activision** ha annunciato un aumento di capitale, che servirà per far fronte alle maggiori spese che si stanno verificando: i costi di sviluppo sono una voce preponderante, e discendono dalla scelta di Activision di impegnarsi maggiormente nella pubblicazione di titoli. L'arrivo di **PS2** e di **X-box** implicheranno una più potente spinta nello sviluppo di software di qualità.

• Si parla con sempre maggiore insistenza del portable gaming per quanto riguarda **PSOne**: la piccola console, identica in tutto alla Dea Grigia (è solo più piccola e un po' sbiadita, ma non possiamo certo chiamarla 'Dea Sbiadita'...!!!!) consentirà presto il 'gioco ovunque' alla stregua del **Gameboy**. Sarà necessario certamente un artificio tecnico che possa consentire questa suggestiva possibilità, che aspettiamo tutti con molta ansia.

RAZOR







Genere: Sport
Casa: Crave
Data di uscita: TBA

Si tratta di un singolare gioco in cui viene simulato un **monopattino**: dopo la moda degli skateboard e degli snowboard, è ora il turno di questo infausto arnese che, dopo aver sfondato nei negozi specializzati ed esser diventato il nuovo tormentone del periodo, prova a diventare un gioco PlayStation di successo. L'oggetto, riesumato dopo settant'anni, diventa un videogioco, con la velata speranza di lanciare un genere, come hanno fatto Cool Boarders e Tony Hawk. Ci sono **dieci** piccoli stupidi che fanno gli idioti con quel patetico arnese (che doveva restare nei ricordi dei nostri nonni) in un totale di **nove livelli**, di cui alcuni segreti. Il numero di mosse e acrobazie di base è pari a **45**, un numero che, rigirato e variamente combinato, porta a un set di combinazioni praticamente smisurato. Quelli di voi che sono impazziti per quel trabiccolo magari aspettano con ansia questo gioco. Io spero solamente di poter avere un titolino valido e divertente, ma, proprio a causa dell'oggetto simulato, è già certa una mia prevenuta antipatia.

Di Alessandro 'Pitone' Seccafieno

6 anni di Playstation



Non siamo qui per celebrare un funerale, ma per analizzare quali sono i giochi e le periferiche che hanno permesso alla PlayStation di arrivare dov'è.
Non stiamo parlando delle 'solite banalità' come Metal Gear Solid, Tomb Raider e Resident Evil, che pure hanno contribuito grandemente allo sviluppo successivo dei giochi PlayStation. Né dei soliti volanti di cui il mercato è ormai saturo, e ben pochi sono quelli che sono risultati validi.
Questa è una panoramica sulla 'maggioranza silenziosa' troppo spesso snobbata perché ritenuta di minore importanza. Speriamo vi serva anche come riferimento nel caso siate a caccia di titoli a basso prezzo ma ad alto contenuto qualitativo.
Buona lettura!

In questo speciale abbiamo voluto prendere in esame i **giochi** e le **periferiche** che potremmo definire 'underground', cioè che non hanno avuto quel risalto riservato ai 'soliti' titoloni. Perché celebrare sempre e solo i soliti giochi che tutti ormai conosciamo e di cui sappiamo vita, morte e miracoli? Perché non dare un'occhiata alla lato oscuro della Luna-PlayStation, analizzando i giochi che non hanno goduto (quasi mai) delle prime pagine o dei favori della critica?
Ovunque ci sia un nome di successo, ce ne sono almeno dieci che si 'sacrificano' per fare in modo che sia così: se **Metal Gear Solid** è dove si trova adesso, lo deve sì alle sue innegabili qualità, ma sarebbe stato così senza **Tenchu**? E questo è solo un esempio.
Abbiamo anche voluto dare i nostri 'anti-oscar', cioè definire quali sono i giochi e le periferiche che sono affondati subito dopo il loro lancio sul mercato. A dire la verità potreste obiettare che ci sono giochi molto peggiori di **Spawn** e di **Attack of the Saucermen**: ma si sa, al peggio non c'è mai fine...
I volanti cosiddetti 'hand held', cioè da impugnare, probabilmente non sono poi così negativi, ma sono risultati assai sgraditi alla maggior parte dei giocatori che non li hanno degnati di uno sguardo. Pazienza, ci rifaremo con quelli della PS2! Abbiamo anche voluto dare un'occhiata alle periferiche più strambe su cui abbiamo potuto mettere le mani in questo abbondante lustro: per voi sono stati selezionati il controller dedicato a **Densha De Go**, il simulatore di treno che ha spopolato in Giappone, e la **canna da pesca** virtuale dedicata appunto ai giochi di pesca. Si tratta di accessori veramente... accessori, in quanto potreste tranquillamente farne a meno; ma se li userete l'esperienza sarà completa! Siamo anche sicuri di fare cosa gradita a tutti i sostenitori di questi giochi che si sono sentiti come offesi nel corso degli anni perché nessuno si è mai filato troppo i suoi paladini. È il caso di **Kula World**, un puzzle game veramente intrigante; oppure di **Bust A Move**, il primo simulatore di danza european-oriented. E l'elenco si allunga...



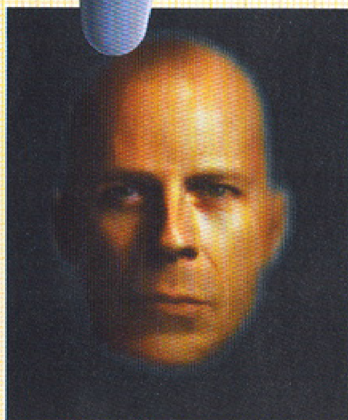
ABE'S ODDYSEE



Lo strambo **Abe** è uno dei personaggi che più hanno riscosso successo nell'underground della maggioranza silenziosa. Abe è un **mudokon**, una razza aliena assai buffa con poteri speciali e altri un po' meno speciali. Abe è infatti in grado di cantare e prendere quindi possesso delle menti meno sviluppate; è anche in grado di 'cantare' in ben altra maniera, cosa che gli è valsa l'ormai universale vezzeggiativo di 'Venticello'. Questa e altre simpatiche feature costituiscono gli elementi con cui Abe ha fatto presa su moltissimi giocatori, tra cui molte ragazze. Il merito va anche al gameplay: un **platform** un po' più complesso del solito nel quale, oltre a saltare da roccia a roccia, è anche necessario **parlare** con i propri simili. Niente roba adventure, comunque: nei due giochi dei quali è protagonista, Abe deve salvare i suoi simili dall'estinzione certa e per farlo dovrà spesso parlare con loro. Ecco che l'elemento **interazione** emerge preponderante, dimostrando come dentro a quella scatola grigia alberghi non solo un chip, ma anche un cervello. Almeno, questo è quello che crediamo tutti. Oltre alla simpatia del personaggio, altre caratteristiche accessorie hanno contribuito al successo di Abe: la **grafica**, benché bidimensionale, è realizzata egregiamente con colori di incredibile profondità, merito questo dell'ottimo lavoro dei tecnici alla **Oddworld Innhabitants**, la software house che ora è passata allo sviluppo di giochi per Xbox, unica console dove potrete giocare con il terzo episodio delle avventure di Abe.



APOCALYPSE



Gli **sparatutto a scorrimento** sono una categoria di giochi tra i più vecchi in circolazione; le origini risalgono ai coin-op, i cabinati da bar. Su console non si trovano molti esemplari di questo genere di giochi, se si esclude la prima ondata di titoli che hanno accompagnato la PlayStation come **Starblade Alpha** e compagnia sparante. Si potrebbe citare il relativamente recente **Millenium Soldier Expendable**, ma non è certo uno di quei titoli che è rimasto impresso nella mente dei giocatori. Meglio rifarsi a un gioco per noi storico: il primo Planet Game della storia di Planet PlayStation recensito da.. indovinate un po' chi? Lo so, il nome non c'era, ma ero io! Celie a parte, forse non tutti sanno che Apocalypse è frutto del lavoro della **Neversoft**, la stessa di **Tony Hawk** e **Spider-Man**. Si tratta di uno shooter completamente tridimensionale che ha portato una ventata di freschezza; stranamente, in pochi hanno preso spunto da questo ottimo esempio. Eppure Apocalypse aveva un sacco di punti a suo favore: la grafica era accattivante e d'atmosfera, le armi numerose e... beh, c'era **Bruce Willis** come protagonista! In Apocalypse lo potete sentire imprecare mentre svuota un caricatore dopo l'altro su droidi bio-meccanici, mentre salta da un cornicione all'altro delle case diroccate in un'America sconvolta dall'Apocalisse e lui, proprio lui, è destinato a salvarla. Un tocco di classe erano i **videoclip** dei brani che accompagnavano il gioco: venivano proiettati su alcuni maxischermi sparsi per i livelli; si tratta di una feature ripresa anche in Tony Hawk's Pro Skater.
Apocalypse ha dimostrato come si possa resuscitare un genere creduto morto e farlo scalciare ancora: peccato che quasi nessuno abbia poi deciso di intraprendere questa strada...



BOODLINES

Sottovalutato gioco d'azione con forti elementi **picchiaduro** assolutamente originale: avrebbe potuto essere uno dei titoli più seminali del suo periodo, ma è passato inosservato e ora non se lo ricorda più nessuno.
Data un'**arena** di gioco tridimensionale, frutto di un architetto squilibrato sotto gli effetti di un potentissimo acido, vi si gettino dentro due, tre o quattro giocatori, ognuno con le proprie caratteristiche peculiari e le proprie mosse speciali. Si riempia ora l'arena di **power-up**, **trabocchetti**, **salti**, **piattaforme** e altri elementi tipici dei videogiochi, senza scordarsi di spargere in giro diverse **colonne colorate**. Imponete ora ai giocatori di toccare le colonne, marchiandole con i loro colori distintivi: date quindi la possibilità a ogni lottatore di picchiare selvaggiamente l'avversario per rallentarlo nel suo compito e prevaricare sul più debole. Stabilite che la condizione di vittoria sia l'aver marchiato tutte le colonne e guardate cosa succede!
Il valore aggiunto di Bloodlines risiede in una stupenda, spietata, feroce modalità **multiplayer** che può ospitare fino a **quattro** giocatori. Se in più ci aggiungete la possibilità di **insultare** a viva voce l'avversario... Bloodlines è il primo gioco PlayStation di cui si ha notizia che includa le parolacce: forse colpa di una traduzione bislacca, forse un sottile stratagemma per fare colpo, sta di fatto che insulti come "Mantenuto!", "Vai a farti fottere!" o "Puttana!" non li avevamo mai sentiti prima!



BUST A GROOVE



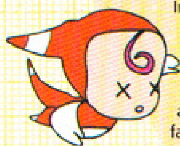
Capostipite dei **rhythm games** insieme a **Parappa the Rapper**, **Bust A Groove** si è ritagliato una piccola fetta di fanatici grazie all'originale idea di base e alla **colonna sonora** assolutamente eccezionale. Mentre Parappa vi faceva rappare, Bust A Groove vi fa **ballare**. Premete i tasti del controller a tempo e il vostro alter ego virtuale comincerà a ballare meglio di Tony Manero: la sfida è uno contro uno, vale a dire che chi balla meglio, vince. Diversi personaggi, ognuno con il proprio stage e la propria canzone: il vero segreto di questo gioco. Le canzoncine di Bust A Groove vi si fissano in testa e non si staccano più: imparerete ad amare **Kitty N**, una signorina vestita da gatta (mmmhhh....) che canta il pezzo che dà il titolo al gioco. **Robo Z**, uno dei boss finali, un robot alto dodici metri che balla a un incrocio cittadino: voi ballate sulla cima di un grattacielo lì a fianco. E ancora **Strike**, un gangster metropolitano; o **Heat**, un ballerino ispirato da Jamiroquai.
La componente **multiplayer** è ancora una volta vincente: le sfide tra amici sono appassionanti, anche se ci sarebbero parole più 'forti' per descrivere cosa succede a un PlayStation party tra amici mentre Bust A Groove è sul piatto. Vi assicuro che ci sono persone che hanno imparato a ballare come i personaggi di Bust A Groove e hanno riproposto i passi in discoteca: un successo mai visto! La gente applaudiva questo tizio pensando che fosse un ballerino professionista o chissà che, mentre lui aveva appena finito di giocare a Bust A Groove. Ragazzi: questo gioco fa tendenza!



DEVIL DICE



Forse il gioco per PlayStation più complesso mai uscito. Magari è una mia fobia per i numeri e la matematica in generale (non ho mai preso una sufficienza in vita mia), o magari sono semplicemente un caprone a fare i conti troppo alla svelta. Sta di fatto che è il gioco dove mi sono arenato prima di tutti: sesto o settimo livello, mi pare...
Devil Dice è originalità: da sempre quella dei **puzzle games** è la categoria di giochi più varia e, come Kula World, anche in questo titolo va premiata l'originalità.
In Devil Dice siete un piccolo **diavoletto** che cammina su grossi **dadi** da gioco posizionati su una **scacchiera**. Come un novello clown da circo, dovrà farli rotolare in modo che il numero sulla facciata superiore sia uguale a quello dei dadi a cui si affianca, creando combinazioni e reazioni a catena per far sparire i dadi. Il tutto con il tempo che vi corre appresso!
Le diverse modalità di gioco ottenibili grazie alla duttilità dei dadi e dei numeri rappresentano un alto fattore di longevità; altrettanto fa il multiplayer, con una piccola incognita: quanti pazzi riuscirete a convincere a imparare un gioco del genere? La modalità **Puzzle** è forse la migliore tra quelle disponibili: **centinaia di livelli** progressivamente più difficili senza limite di tempo. I dadi sono sempre più numerosi, il numero di mosse a disposizione è sempre più limitato e sempre più spesso vi direte: "Ci deve essere un bug! Devono aver sbagliato qualcosa: è impossibile finire questo livello...". Invece si può.







DIE HARD TRILOGY

Sembra che a Bruce Willis piaccia proprio tanto la PlayStation! La confezione di **Die Hard Trilogy** contiene un solo CD, ma questo contiene virtualmente tre giochi: da qui il titolo. Ognuno di essi è ispirato a un diverso episodio della serie cinematografica *Die Hard* di cui Bruce Willis è stato sempre protagonista. Tre film, tre giochi, tre diversi gameplay: un **gioco d'azione** in 3D nel quale Bruce deve salvare gli ostaggi tenuti prigionieri dai terroristi in un grattacielo; uno **shooter** in prima persona che si può giocare con la pistola e un **gioco di guida** (si può giocare con il volante!) nel quale si devono disinnescare diverse bombe sparse per la città. A questo proposito c'è da segnalare come, molto prima di Carmageddon, i **pedoni** potessero essere investiti tanto violentemente da coprire l'intero parabrezza di sangue che poteva essere eliminato azionando il tergicristallo. Il successo di questo gioco è dovuto a diversi fattori: il primo è quello della varietà di **gameplay**, dovuta alla presenza, di fatto, di tre giochi diversi. Il secondo è per via dell'immagine di **Bruce Willis** e la licenza sui tre Die Hard, tutti coronati da un grande successo al botteghino. Il terzo è che, dopo aver stravenduto in confezione standard, è stato rimesso sul mercato in confezione **Platinum**, a metà prezzo. Anche in questo caso la Fox si è sfregata le mani. Il secondo Die Hard Trilogy, **Viva Las Vegas**, non ha riscosso il successo previsto; nonostante la grafica fosse stata notevolmente migliorata, il gameplay è rimasto lo stesso e cominciava a puzzare di vecchio. Inoltre, non c'era licenza ufficiale né per un film né per Willis e il protagonista, benché cercasse di scimmiottarlo vistosamente, non gli assomigliava per niente.







G- POLICE



Chissà perché, al suono delle parole 'simulatore di volo' la gente trema. Forse è per il retaggio che ci hanno lasciato i simulatori PC, da sempre corredati di manuale di istruzioni modello Enciclopedia Britannica. Basterebbe così poco per potersi appassionare a questo genere... In occasione dell'uscita del joypad analogico, la **Psygnosis** fa uscire un gioco che sfrutta al 100% i due stick del nuovo pad. È una specie di **simulatore di volo** (in realtà piuttosto arcade); è ambientato in grosse **megalopoli** del futuro e invece che su un aereo, vi mette su un modernissimo **elicottero** modello Tuono Blu che funziona a reattori rotanti invece che a pale. Oltre ad avere una storia intricata e intrigante, **G-Police** sforna anche una grafica molto 'avanti' per i tempi, con effetti speciali e giochi di **trasparenze** invidiabili. In un'atmosfera futuristica molto accattivante si narra la storia di un membro della G-Police che dovrà affrontare diverse missioni di varia natura (scorta, difesa, pattugliamento, incursione...), affrontando nemici molto abili. Molto. Questo significa che l'Intelligenza Artificiale è assai sviluppata, elemento primario per avere un gioco 'credibile'. Il comportamento dei velivoli nemici è assolutamente imprevedibile, e riuscire a tenerli inquadrati nel **reticolo di mira** è un'ossessione che vi tormenterà per settimane! Anche G-Police ha avuto un seguito, che ha introdotto nuovi veicoli da pilotare e una nuova storia, oltre a nuovi filmati in computer grafica molto belli.



KULA WORLD

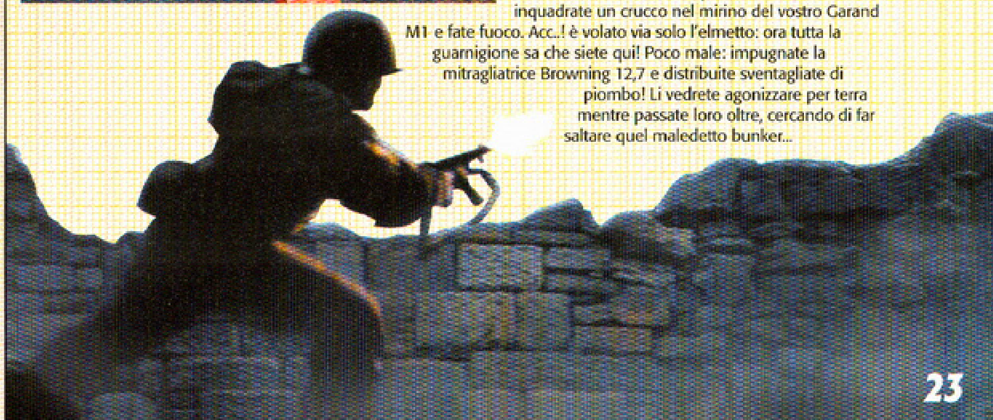


Il genere **puzzle** è il più amato dal pubblico femminile, probabilmente perché non richiede una grande abilità manuale (che incontestabilmente è caratteristica prevalentemente maschile); per contro, il maggiore impegno intellettivo richiesto spesso ci fa fare delle figuracce agli occhi del gentil sesso.
Kula World è un puzzle game assolutamente originale nel quale dovrete guidare una **palla** al termine di numerosi **labirinti** tridimensionali. Il tempo scorre e voi dovrete osservare queste bizzarre costruzioni sospese per aria da diverse angolazioni per capire in che direzione muovervi.
Sono numerosi anche gli ostacoli e i trabocchetti che vi separano da classici power-up old school come **frutta** e **monete**; la raccolta di queste due categorie di oggetti è un omaggio piuttosto evidente agli storici coin-op da sala giochi come **Pac-Man** e **Lady Bug**. Avendo il motore grafico ben poco lavoro da svolgere, la CPU può concentrare i suoi sforzi sulla **grafica** che risulta brillante e colorata, l'ideale per adescare il pubblico femminile. Questo non significa che un maschietto non gli si può avvicinare, anzi: Kula World ha centinaia e centinaia di **livelli**, talmente tanti e con talmente tante varianti che può essere giocato in due anche senza l'apposita modalità!
Nonostante queste qualità, Kula World non ha riscosso un grande successo, probabilmente a causa di un'erronea campagna promozionale, visto che qualità e longevità non sono certo caratteristiche che gli mancano.

MEDAL OF HONOR

Il genere degli **sparatutto in soggettiva**, intesi come li conosciamo su PC, non ha mai avuto troppo successo su console. Per sua natura lo sparatutto necessita di un metodo di controllo assai più completo di un pad e l'intelligenza artificiale dei nemici (solitamente numerosi più dei pixel di tutto il gioco) deve essere abbastanza alta da non trasformare il tutto in un tiro al piccione. Quake, nonostante il blasone, ha in parte fallito: stando alle aspettative, avrebbe dovuto vendere almeno tre volte tanto. Ma non è tanto il numero di copie vendute, quanto il seguito che Quake NON HA avuto, a offuscarlo.
Medal of Honor è invece riuscito a essere un nome vincente: oltre ad alcune innegabili qualità del gioco stesso, il suo nome riecheggia tutt'oggi, spesso associato a quello del suo indegno seguito: **Underground**. Ma il primo Medal of Honor se lo ricordano tutti... Seconda Guerra Mondiale. È notte nella Foresta Nera e **Floyd Patterson**, un ex-pilota della dell'aviazione Alleata, è ora un agente quasi segreto che deve portare a termine pericolose missioni oltre la linea nemica. I temi musicali, suonati da una vera orchestra, sottolineano i momenti di tensione che precedono uno scontro: inquadrate un crucco nel mirino del vostro Garand M1 e fate fuoco. Acc..! è volato via solo l'elmetto: ora tutta la guarnigione sa che siete qui! Poco male: impugnate la mitragliatrice Browning 12,7 e distribuite sventagliate di piombo! Li vedrete agonizzare per terra mentre passate loro oltre, cercando di far saltare quel maledetto bunker...





SILENT HILL

Diciamolo subito: non è un capolavoro di grafica. Ma proprio per questo si distingue! Riuscire a creare un'atmosfera come quella di **Silent Hill** non è impresa facile, soprattutto se il motore grafico non consente di raggiungere i picchi delle schermate di **Resident Evil**. Silent Hill è, tecnicamente, un **gioco d'azione** in terza persona: si spara, c'è un inventario, ci sono i proiettili, le armi, gli accessori... Sembrerebbe un action game canonico, ma la forte componente adventure lo rende un ibrido assai raffinato: a coronare il successo di questo matrimonio, l'**orrore**. Silent Hill è un gioco dell'orrore proprio come *Hellraiser* era un film dell'orrore. Ma Silent Hill gioca sull'angoscia e sulla tensione piuttosto che sul gore o lo splatter; non che il sangue manchi, per carità! Anzi: la scuola, l'ospedale, tutta Silent Hill affoga nel sangue. Ma un conto è vederlo uscire, e allora si tratta di splatter; un conto è vedere che permea tutti i muri delle stanze e non sapere da dove proviene! Silent Hill, come ogni film horror, ha alcune punte massime di tensione e paura che sono rimaste impresse a chi lo ha avvicinato: celebre ormai il **telefono** che squilla nella scuola 'mutata', la corsa verso l'**ospedale** e la stupenda introduzione onirica con **sedia a rotelle** e **gnomi** assassini.

Silent Hill è stato sempre considerato l'antagonista numero uno di Resident Evil, anche se in alcuni punti lo supera per angoscia e tensione generata. Ormai un classico per tutti i giocatori, trova nei diversi **finali** un motivo in più per essere rigiocato; ed è anche uno dei pochi casi in cui fa paura nonostante l'abbiate già giocato!





SYPHON FILTER 2



Per una volta, il secondo capitolo si rivela effettivamente migliore del primo; c'è molta coerenza in questo, visto che parliamo di un gioco superlativo che è riuscito a migliorarsi ulteriormente! **Syphon Filter** ingloba le caratteristiche classiche degli **action games** (visuale in terza persona, arsenale ben fornito, molti nemici) unendole alle nuove prospettive di gioco introdotte da Metal Gear Solid come la **silenziosità**, quella sottile barriera che separa un action game da uno sparatutto.

Il movimento del **personaggio** e quello della **telecamera** sono 'intelligenti', aspetto spesso sottovalutato che rende però Syphon Filter immensamente più giocabile di Tomb Raider e Akuji.

Le numerose **strategie di combattimento** da utilizzare rendono il gameplay variegato, in particolare l'utilizzo intelligente delle armi a propria disposizione e le differenti **modalità di mira**.

Come in Metal Gear Solid, la **storia** è di carattere militare e ammicca allo spionaggio; anche questa si svolge parallelamente al corso del gioco, attirandovi in una spirale di curiosità: "E dopo... cosa succede?..." vi domanderete curiosi mentre aprite l'ennesimo pacchetto di patatine e stapperete l'ultima birra della cassa.

Il secondo Syphon Filter conserva intatte le caratteristiche vincenti del primo, raccontandone il proseguimento della storia e aggiungendo il multiplayer al pacco-dono finito. In **split screen** potrete affrontare un amico, scegliendo tra decine di locazioni e personaggi della storia, utilizzando le stesse armi e rincorrendovi al grido di: "Se te prendo, te piego come 'no Startac!".



TENCHU



Dire che Metal Gear Solid è stato fondamentale per la PlayStation è corretto; dire che è del tutto originale, lo è un po' meno. Una caratteristica fondamentale di Metal Gear Solid, quella che lo ha reso così intrigante, era la possibilità di eliminare i nemici silenziosamente, strisciando alle loro spalle come un ombra. Siate sinceri con voi stessi: questo e il **fucile da cecchino** sono le due cose più cool che potete chiedere a un gioco! Ebbene, **Tenchu** fece questo anni prima: teletrasportatevi nel **Giappone medievale** e vestite i panni di un ninja, **Rikimaru**, o della sua compagna d'avventure **Ayame**.

Mettetevi al servizio di un padrone ed eseguite tutti i compiti che lui vi assegna. L'importante è che lo facciate in **silenzio**.

Le mosse con cui i nemici venivano uccisi istantaneamente sono rimaste impresse nella mente dei giocatori come un combattimento giapponese, uno di quelli che potrebbero benissimo stare nei vecchi film di Hong Kong...

Un'atmosfera tipicamente orientale, così come i protagonisti e le loro armi: **katana**, **shuriken**, **bombe fumogene**, fialette puzzolenti...

L'organizzazione dell'**inventario** prima della missione è un elemento nuovo per giochi d'azione come questo; le limitazioni sul numero di oggetti da poter portare con sé è stata finora prerogativa unica di Resident Evil.

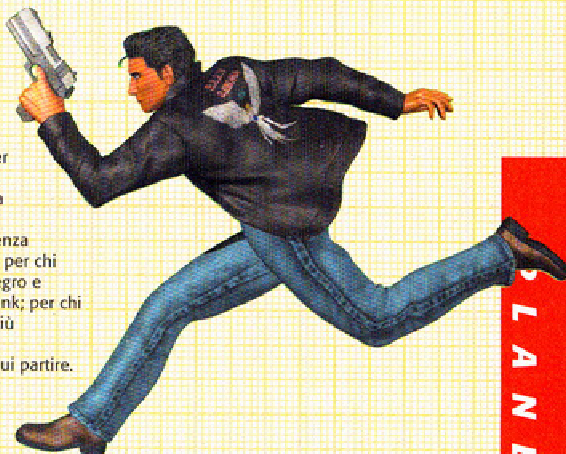
Ecco, il vostro lavoro è questo: servire il vostro padrone ed eliminare i suoi nemici. Per farlo vi è stata data una versione primitiva del **radar** che Solid Snake userà in Metal Gear Solid. Voi avete un **contatore** che misura quanto il nemico si sia accorto di voi; se venite scoperti, arriveranno rinforzi e sarà difficile sopravvivere. Dopotutto siete solo un ninja, mica Superman!



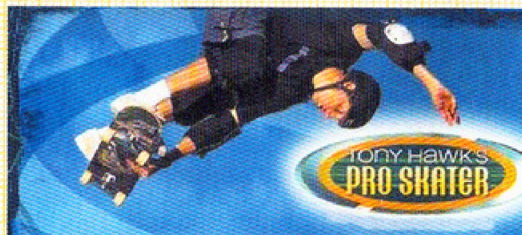
TIME CRISIS



Direttamente dalle sale giochi, approda su PlayStation uno dei primi titoli compatibili con la **light gun**, la pistola a raggi con la quale potete sparare su un televisore senza incorrere nelle ire dei vostri genitori (se io sparassi sulla mia tele, i miei si incazzerebbero un po'...).
Il concetto è semplice: **visuale in soggettiva**, pistola alla mano, il livello scorre automaticamente fino a un punto fisso per muovervi dal quale è necessario eliminare tutti i nemici presenti nella zona. Il tempo scorre e la vostra posizione è semplice: o accucciati dietro un riparo o esposti al fuoco. In quest'ultimo caso, potrete sparare a volontà, ricordandovi di caricare. Il gameplay è prettamente arcade: verranno premiati i colpi migliori e guadagnerete tempo extra eliminando rapidamente i nemici.
La modalità storia prevede il salvataggio della solita donzella rapita dal solito malvagio senza il quale molti giochi non sarebbero mai nati. Ci sono poi altre modalità per partite singole, a dir la verità troppo poche perché il gioco risulti longevo. Da questo punto di vista, è sempre la **Namco** a offrirci uno spunto multiplayer più completo: **Point Blank**, anch'esso compatibile con la pistola, possiede numerosi killer-mode per le partite a più giocatori, magari tutti dotati di una pistola.
Tra i due giochi la differenza principale sta nel mood: per chi preferisce quello più allegro e spensierato c'è Point Blank; per chi predilige un'atmosfera più avventurosa, Time Crisis rappresenta la base da cui partire.



TONY HAWK'S PRO SKATER



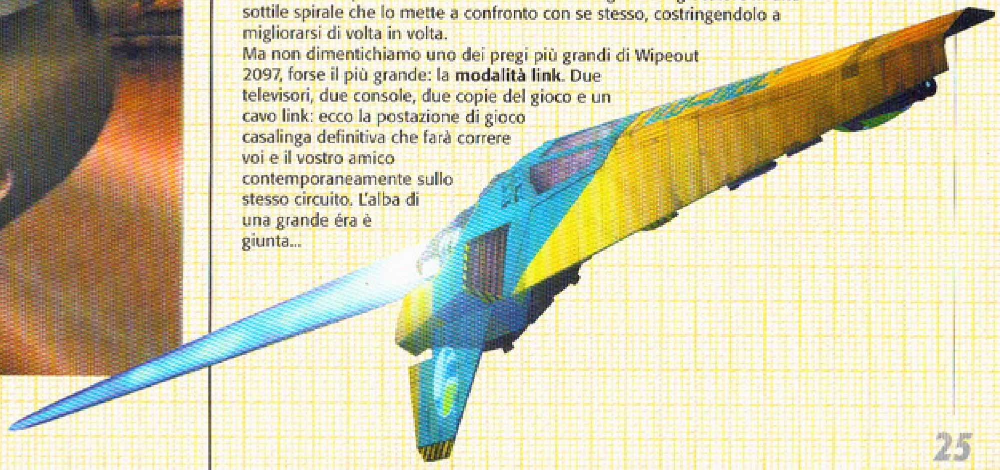
Una simulazione che si addentra nel fitto sottobosco degli sport prettamente americani. Lo **skateboard** in Italia, si sa, non ha mai avuto una grossa presa; i pochi skater presenti sul territorio italiano hanno dovuto combattere per avere i loro spazi. Niente a confronto degli americani, che per anni hanno associato la delinquenza giovanile a questo sport, salvo poi riabilitarlo quando si sono accorti che con la **ESPN** e altri media si sarebbero potuti fare dei gran soldi!
Uno di questi media è proprio il videogioco, e **Tony Hawk's Pro Skater** si rivela una piacevole sorpresa: tecnicamente superbo, abbina a una grafica fluida e ineccepibile una colonna sonora di granito e un gameplay tanto semplice quanto efficace. In pochi avrebbero puntato sul successo del gioco, specialmente nei territori al di fuori degli Stati Uniti. E invece Tony Hawk spacca il mondo!
La licenza ufficiale su **Tony Hawk** stesso (pluricampione di diverse specialità dello skateboard) e di altri skater par suo è solo il biglietto da visita per farsi vedere dal grande pubblico, ma il vero merito dell'incredibile successo va alla **Neversoft**, software house californiana che è riuscita a sviluppare un **motore grafico** incredibile, lo stesso che verrà poi usato per **Spider-Man**, sviluppato sempre da Neversoft. Anche Tony Hawk ha goduto di un seguito che non ha fatto altro che confermare la validità del titolo: nuove locazioni, nuovi skater, nuove modalità di gioco. Facilità di apprendimento, interfaccia comoda e semplice che permette di uscire e rientrare in partita con la semplice pressione di un bottone: tutto il contrario di certi giochi pretenziosi che si proclamano user friendly ma che cadono nel tranello dei menu/labirinto. Un tipico prodotto americano che ha dimostrato come, quando c'è un solido gameplay sotto, non importano le barriere culturali o i riferimenti di nicchia: se un titolo è valido, emerge sempre. O quasi.



WIPEOUT 2097



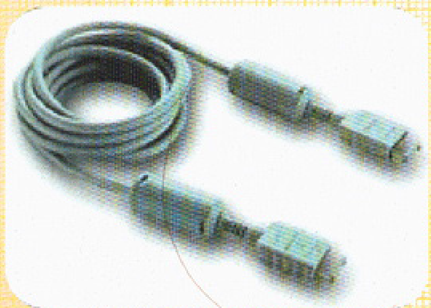
Gioco di **corse antigravitazionali** tra piccole astronavi futuristiche che sfrecciano su circuiti hi-tech al ritmo di una musica martellante. Suona bene, eh? In effetti si tratta di uno dei giochi più riusciti per PlayStation non solo dal punto di vista tecnico, ma anche da quello dell'immagine. Lo stupendo lavoro della **Designer's Republic** è consistito nel creare un'iconografia d'effetto come quello che contraddistingue questa serie. Ne esistono tre versioni e mezzo: la prima, del 1996; questa, che è uscita un anno dopo, e **Wip3out** a cui ha fatto seguito una versione enhanced con modalità di gioco e piste aggiuntive (**Wip3out Special Edition**).
La scelta è caduta sul secondo capitolo perché è il tramite tra due mondi: il primo Wipeout è uscito insieme alla PlayStation ed è stato uno dei titoli che hanno mostrato subito di cosa era capace la console, ma altrettanto presto è finito nel dimenticatoio. Era troppo 'avanti'. Wipeout 2097 è riuscito ad aumentare la già straordinaria **fluidità di gioco**, incrementando anche la velocità generale. Se a questo si aggiunge una colonna sonora 'tecno teso' suonata da **Prodigy**, **Future Sound of London**, **Fluke** e **Chemical Brothers**, il quadro è completo! Ci troviamo di fronte a un piccolo miracolo di tecnica che ingabbia il giocatore in una sottile spirale che lo mette a confronto con se stesso, costringendolo a migliorarsi di volta in volta.
Ma non dimentichiamo uno dei pregi più grandi di Wipeout 2097, forse il più grande: la **modalità link**. Due televisori, due console, due copie del gioco e un cavo link: ecco la postazione di gioco casalinga definitiva che farà correre voi e il vostro amico contemporaneamente sullo stesso circuito. L'alba di una grande éra è giunta...



PARTY ANIMALS: MULTITAP & LINK CABLE

Tra tutto l'hardware disponibile per PlayStation, il **Multitap** è probabilmente 'l'arma' più pericolosa di tutte. Non c'è volante, pistola, fucile o lanciarazzi che tenga: la possibilità di collegare alla PlayStation **quattro** o addirittura **otto** joypad ha rappresentato una feature assolutamente vitale per alcuni giochi come **ISS Pro** o **Point Blank**. Ha la forma di un **boomerang** e, come l'arma australiana, vi riporta indietro tutti i soldi che avete speso per comperarlo. Sotto forma di divertimento.

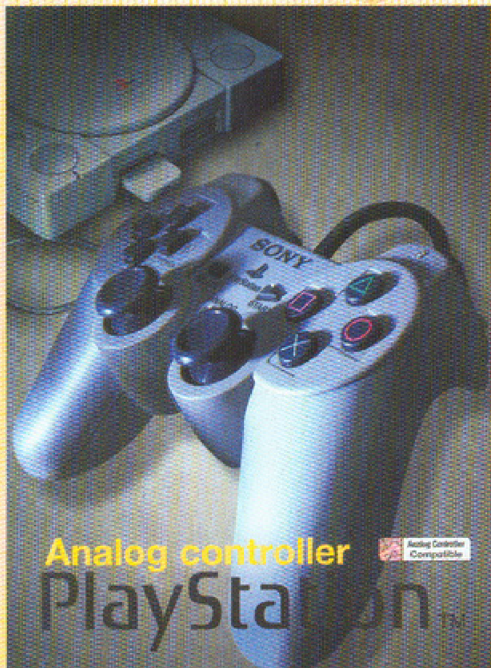
Il **cavo link** è stata una delle principali 'periferiche' disponibili, ma anche una delle meno utilizzate. Con questo cavo si possono far rivivere i fasti della sala giochi, riproponendo il clima di competizione che solo cabinati a quattro postazioni come **Daytona** hanno saputo creare. Collegando due PlayStation insieme, ognuna collegata al proprio televisore, è possibile giocare in due o quattro in **doppio split screen** a titoli come **Formula 1**, **Wipeout**, **Destruction Derby**, **Duke Nukem**, **Final Doom** e **Red Alert**. La possibilità di affrontare un avversario umano che sta a pochi metri è un'emozione impareggiabile, soprattutto quando non bisogna dividere lo schermo con lui.





IN PRINCIPIO ERA IL JOYPAD ANALOGICO

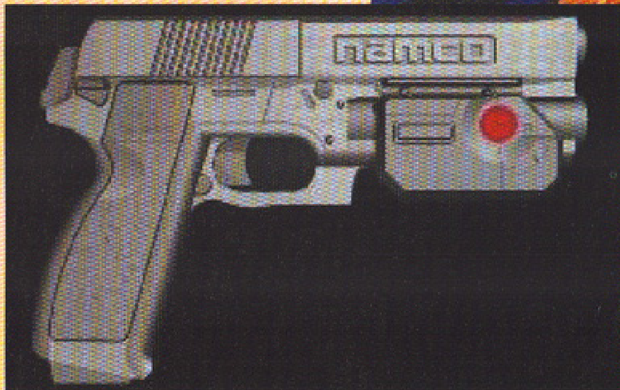
L'adattamento dei due stick analogici e dei motorini vibranti sul normale controller PlayStation ha voluto dire rivoluzione. Per la verità il **Dual Shock** definitivo è arrivato da noi in due fasi: prima ci è stato donato il joypad analogico senza vibrazioni; solo in un secondo tempo siamo stati graziati con l'arrivo del Dual Shock come lo conosciamo oggi. Il primo **joypad analogico** (quello della **Sony**) è considerato tutt'oggi superiore al Dual Shock per quanto riguarda il controllo, in particolare per due caratteristiche. La prima è la lunghezza dell'**impugnatura**: quella del Dual Shock è molto più corta e mal si adatta alle mani di grandi dimensioni. Il secondo motivo è la **forma** degli stick analogici: quelli del Dual Shock hanno la piccola impugnatura di forma convessa, e nonostante siano ricoperti da una guaina di gomma rugosa hanno la spiacevole tendenza a scivolare a causa del sudore nelle lunghe sessioni di gioco. Il joypad analogico aveva invece la punta degli stick di forma convessa e i pollici vi si 'incastravano' alla perfezione. D'accordo, non aveva le vibrazioni e giochi come **Metal Gear Solid** avrebbero perso buona parte del loro fascino, ma il compromesso sta tra il controllo ottimale e un optional come il feedback. A voi la scelta.



GUNCON & NEGCON: FRATELLI DIVISI

Due prodotti della **Namco** che hanno vissuto storie divergenti: grande successo per la pistola **GunCon-45** e un rapido tramonto per il controller analogico **NegCon**. La **GunCon-45** è la **pistola** ufficiale della PlayStation: solida, tamarra quanto basta, veniva venduta in bundle con **Time Crisis** e **Point Blank**: impugnarla è potere. Altri giochi sono compatibili con la Gun-Con, tutti piuttosto anonimi comunque: **Judge Dredd**, **Mighty Hits Special**, **Rescue Shot**. Numerosi sono stati i cloni non ufficiali della GunCon-45, la maggior parte dotati di un sistema di emulazione che consentiva loro di funzionare esattamente come la GunCon; questo perché alcuni giochi come **Die Hard Trilogy** funzionano ESCLUSIVAMENTE con la GunCon-45. Il **NegCon** è senz'altro una delle periferiche più strambe mai viste: all'apparenza sembra un normale joypad, ma una volta impugnato vi accorgerete che può **ruotare** su se stesso. Pensate di volerlo strizzare: una metà ruota in avanti e l'altra indietro. Il movimento è analogico, e ciò significa che potete usarlo per **giochi di guida** e **simulatori di volo** ed essere sicuri di avere il massimo controllo sul vostro mezzo. È anche l'unica periferica analogica compatibile con **Wipeout 2097** che si è dimostrato 'aventi' anche nel 1997. Un qualunque gioco di guida che consenta l'utilizzo di una periferica analogica è adatto a essere giocato con il NegCon: siano essi simulatori di offshore come **Rapid Raced** che simulatori di volo come **Ace Combat 2**.







UNA STORIELLA GIAPPONESE: LA PESCA E IL TRENO

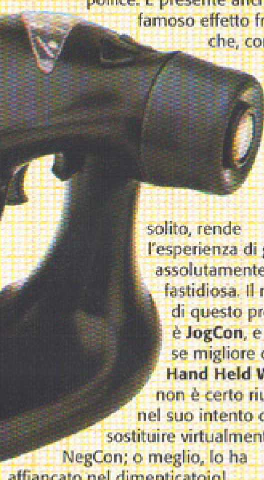


Che i giapponesi fossero dei pervertiti, lo sapevamo tutti; ci era anche noto che fossero arrivati a pensare giochi come i simulatori di appuntamento. Tra i giochi 'normali' e queste assurdità ce ne sono alcuni che hanno fatto una piccola breccia nel cuore di alcuni appassionati europei. Si tratta dei giochi di pesca e dei simulatori di treno. **I giochi di pesca** si sono spesso distinti per un'ottima realizzazione tecnica (**Bass Rise**) o un'atmosfera molto new age (**Reel Fishing**); tutti, comunque, possono essere usati con quella che è la periferica in assoluto più originale di tutte: il **pad/canna da pesca.** Ha un'**impugnatura** come quella di una canna da pesca e un **mulinello** ambidestro; all'interno c'è un **contrappeso** che fa in modo di simulare la **lenza** che 'parte' quando effettuate il movimento di lancio. Da provare. **I simulatori di treno (Densha De Go 1 e 2)** hanno riscosso un successo inimmaginabile in tutto il Giappone: si sa che sono strani… Parte di questo successo è dovuta alla comparsa del device più incredibile che mai sia stato inventato: la **console di comando** del treno. C'è tutto: la manovella per la velocità che si muove circolarmente come quella del tram, i freni, i comandi di emergenza… Voi non ci crederete, ma nel 1998 è stato il device più venduto in Giappone, insieme al gioco stesso, ovviamente!

BUFALE 1: HAND HELD WHEELS



Si tratta delle periferiche che hanno riscosso meno successo in assoluto: si tratta di device di guida che si impugnano come una pistola. Hanno una **rotella laterale** con movimento analogico e dotata di **effetto frizione** che dovrebbe simulare l'attrito delle ruote sull'asfalto. Questo nuovo modo di guidare è sembrato troppo innovativo, troppo sperimentale per essere apprezzato sulla corta distanza; sulla lunga non ci sono neanche mai arrivati. Noi non abbiamo potuto far altro che assistere alla caduta di questi 'volanti da impugnare' che, in effetti, non sono per niente comodi: innanzitutto, se uno è mancino è fregato.
In secondo luogo, l'effetto frizione è assolutamente inutile, senza contare che rende la guida un vero inferno. Un controller simile è stato realizzato dalla **Namco** per l'uscita di **Ridge Racer Type 4**: si tratta di un normale pad un po' più grosso del normale, con una grande **ruota centrale** che si gira con il pollice. È presente anche il famoso effetto frizione che, come al solito, rende l'esperienza di guida assolutamente fastidiosa. Il nome di questo prodigio è **JogCon**, e anche se migliore degli **Hand Held Wheels** non è certo riuscito nel suo intento di sostituire virtualmente il NegCon; o meglio, lo ha affiancato nel dimenticatoio!



BUFALE 2: SPAWN & ATTACK OF THE SAUCERMEN



Li abbiamo votati come i due peggiori giochi della PlayStation mai usciti; in realtà ci sarebbe anche **Speedball 2100**, ma il fatto che sia una riedizione (senza miglioramenti) di un vecchio gioco lo esclude dalla competizione.
Spawn: the Eternal è un'offesa a tutti i fan di Spawn e a tutti i giocatori in generale. Si tratta di un ibrido la cui idea di fondo non era neanche male: un action/adventure in terza persona che si trasformava in un picchiaduro bidimensionale ogni volta che ci si scontrava con un nemico. Tutto, dalla grafica alle animazioni, è orribile: il gioco non ha né capo né coda, e come se non bastasse la licenza sul fumetto più cool degli anni Novanta costituisce un'aggravante. Da evitare come la peste.
Attack of the Saucermen ha come unica caratteristica positiva il mood piuttosto allegro: i marziani invadono la Terra e le atmosfere in cui questo ci viene mostrato sono quelle tipiche dei film anni Cinquanta. Il problema è che un gioco del genere avrebbe potuto girare tranquillamente sul Commodore 64! I colpi sparati dagli alieni sono dei grossi pixel bianchi quadrati: sembrano le palline del primissimo Pong!
La grafica generale è meglio tralasciarla e non è possibile parlare né di Intelligenza Artificiale né di gameplay. Un disastro su tutta la linea con l'aggravante: ne è stata realizzata anche una versione PC!



Casa: **Squaresoft**
Sviluppatore: **interno**
Genere: **Gioco di ruolo**
Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

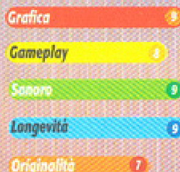
DI CHRISTIAN PETTINI

Final Fantasy IX

Planet Voto
94

A favore
- Musiche e grafica a livelli irraggiungibili, per una ambientazione avvincente e vincente
- Non ci crederete, ma è migliore dei Final Fantasy VII e VIII
- Il gameplay è intelligente e fantastico; la gestione di tutti gli elementi funziona perfettamente

Contro
- Non lascerete il gioco fino a quando non l'avrete finito... ve lo potete permettere?
- Gli scontri casuali sono stressanti al massimo
- La trama è poco originale perché si ispira in modo eccessivo ai canoni del genere
- La lunghezza potrebbe tediare
- La traduzione... uhm, può lasciare perplessi



Final Fantasy IX è finalmente arrivato in versione Pal: Squaresoft ha fatto tribolare un po' troppo noi appassionati europei, che siamo stati costretti a impensabili artifici per procurarci subito la versione giapponese e poi quella in lingua inglese, nata per il mercato statunitense. Finalmente, dopo tanti (troppi) mesi di attesa, è fra noi la nostra brava confezione dell'ultima fatica Square che, oh gioia oh gaudio oh tripudio, è interamente in italiano!

Eh sì: a due anni di distanza dall'uscita di **Final Fantasy** numero **VIII** è arrivato (prevedibile ma non puntuale... non stiamo mica parlando di FIFA!) il nono capitolo della mitica serie. In realtà, i veri accaniti già lo conoscevano per aver visto, magari provato, ma sicuramente non terminato la versione giapponese, incomprensibile per via dei caratteri usati nel testo e nei menu, tanti e tanto importanti da rendere impossibile l'esperienza di gioco; ci ho provato anch'io ma ho desistito: non ne valeva la pena. Poi è stata la volta della release nel meno incomprensibile inglese, uscita per il mercato americano, che è stata in grado di soddisfare chi poteva permettersi il prezzo di un gioco importato, da far girare su una macchina d'importazione anch'essa. È stata proprio quella release che ci ha permesso di presentarvi lo specialone di due mesi fa. Oggi (o insomma in questi giorni) **Final Fantasy IX** esce in edizione europea, per giunta tradotta nella nostra lingua. Ed è soprattutto per valutare il lavoro di localizzazione che abbiamo deciso di recensirlo.





Festa! Gli eventi che si succedono nel gioco sono molto vari. La trama, pur non presentando particolari spunti di originalità, è varia e avvincente.

SEMPRE E PER SEMPRE... FINAL FANTASY!!!

Questo nono episodio della lunga saga **Square** mantiene inalterate le caratteristiche che l'hanno resa celebre. La storia è completamente originale, slegata dagli eventi narrati negli episodi precedenti; e così è anche per l'**ambientazione** e per tutti i **personaggi**. Rimangono solo, costanti, i mezzi di trasporto animale favoriti, quei **chocoboo** che prendono il posto di cavalli e asini. E anche il sistema di monetazione offre sempre la stessa preziosa valuta, i **Gil**. Da sempre, ogni cosa nei mondi di Final Fantasy si paga in Gil, dalla spada alla pozione magica, dall'armatura al quotidiano, dalla notte in una locanda alla sbronza in un'osteria.

TRE DI NOVE!

Il nono Final Fantasy in verità è solo il **terzo** episodio della serie a comparire sulla Playstation, dal momento che le puntate dalla prima alla sesta sono state pubblicate molto indietro nel tempo, per il **Nes** e il **SuperNes** della Nintendo. I primi due Final Fantasy per la console Sony, il settimo e l'ottavo capitolo, avevano un'ambientazione futuristica su cui gravava costantemente il pericolo di una catastrofe (il collasso dell'ecosistema del pianeta in Final Fantasy VII, la guerra nel numero VIII). L'accusa mossa alla

I PERSONAGGI DEL PARTY

Ogni gioco di ruolo che si rispetti prevede più personaggi da usare contemporaneamente, per formare un 'party' eterogeneo. La particolarità di questo Final Fantasy IX sta tutta nella gestione delle classi. Ogni personaggio apparterrà a una particolare classe, con le sue caratteristiche da gestire al meglio. Aumenta quindi lo spessore strategico e la personalizzazione di ogni elemento. Peraltro, character così differenti aumentano il piacere di giocare perché determinano nell'utente un processo di preferenza che, grazie alla precisa e approfondita caratterizzazione operata dai designer della Square, raggiunge quasi livelli di 'affetto' per ognuno dei personaggio.



Il gioco comincia proprio con una rappresentazione teatrale. E qui, come se fossero su di un palcoscenico, vi presentiamo i personaggi di questa grande e bella storia. Signore e signori, ecco a voi i protagonisti di Final Fantasy IX!



Le locazioni hanno un coerente stile fantasy, fatto di luoghi selvaggi e misteriosi, dominati da un'aura di intrigante magia.



La cattiveria dei nemici è davvero inquietante. Ma voi avete le capacità per sconfiggerli tutti!

Square dagli appassionati di vecchia data riguardava una presunta 'occidentalizzazione' di trama: secondo loro, la locazione spaziale e temporale, persino il look, erano stati colpevolmente adattati ad arte per incontrare i gusti dei giocatori americani ed europei.
E ovviamente la loro preferenza, che si sarebbe tradotta in un maggior numero di vendite al di fuori del Giappone: una bieca operazione commerciale, secondo i più convinti otaku. **Hiroshi Sakaguki**, il creatore e curatore della serie per conto di Square, ha raccolto queste critiche e, in questa nona puntata, ha optato per un ritorno ai più usuali canoni della serie. E così i fatti narrati hanno un mondo fantastico sullo sfondo, fatto di **maghi**, **castelli** sospesi in aria, **foreste** incantate e **vascelli** volanti.

OGNI GIOCO BELLO HA UNA TRAMA... BELLA

La storia è ben congegnata, seppur non molto originale. La trama sviluppata da Sakaguki pesca nella più pura classicità fantastica. La storia narra della **Terra di Gaia**, nella quale si vive un periodo di pace raggiunto dopo la scomparsa degli 'evocatori', esseri in grado di utilizzare forze soprannaturali praticamente invincibili. Questo felice background sta per essere sconvolto dalla regina di **Alexandria**, che ha scoperto le tecniche di evocazione. Il re **Cid di Lindbalm** (il secondo dei cinque regni in cui è divisa la Terra di Gaia) decide quindi una mossa eversiva: rapire la figlia della regina, affidando questa azione a un gruppo di ladri capeggiato da **Gidan**. Il rapimento avviene durante una rappresentazione teatrale che si svolge a bordo della citata barca... ma non tutto va come previsto: al termine della vicenda la principessina **Garnet**, insieme al mago **Vivi** e all'aiutante **Stainer**, si unirà al commando. Intanto, nuove e più allarmanti scoperte convinceranno re Cid ad affidare a questa compagnia così allargata una diversa, pericolosa missione. La trama ben articolata non è molto originale, e in effetti non lo è nemmeno il suo svolgimento. La caratterizzazione dei personaggi non offre grandi acuti. Il loro stile è fantasy, non 'deformed' come in **Final Fantasy VII**, né umano come nell'**VIII** (gentile concessione di Square ai videoplayers d'occidente).
L'opera di 'ritorno alle origini' passa attraverso un ritorno a trame e locazioni vicine all'amata tradizione nipponica, ma va anche oltre. Infatti, pure il ritmo della narrazione si solleva dalla costante sensazione di pericolo che si è subita durante i Final Fantasy VII e VIII: qui non mancano momenti e spunti **umoristici**, anche questi di tipico stampo nipponico.



Il tratteggio dei personaggi è fantastico. I programmatori di Square sono proprio degli artisti!

COSA SAREBBE QUESTO GIOCO SENZA UNA GRAFICA ALL'ALTEZZA?

La **grafica** segna anch'essa un deciso ritorno a un tratto orientale. I personaggi sembrano usciti dal più giapponese dei fumetti, tratteggiati in un modo che richiama subito l'allegria e la rotondità tanto amate dagli otaku. Più propriamente, dobbiamo distinguere le fasi di **esplorazione**, quelle di **combattimento** e i **filmati** di intermezzo. Le fasi di ricerca, il cuore del gioco, sono quelle durante le quali si permette alla trama di procedere, agli eventi previsti di accadere. Qui il giocatore si limita a eseguire i compiti assegnati dal gameplay (spostarsi, raccogliere, interagire). Tutte queste azioni avvengono in **schermate fisse**, sulle quali si muovono i personaggi poligonali nello stesso sistema utilizzato dalla serie di Resident Evil, con l'eccezione dell'uso del punto di ripresa, qui meno 'suggestivo'. Lo 'stacco' fra gli elementi fissi e quelli mobili è molto morbido, quasi impercettibile. È altissima la qualità delle **schermate** che disegnano laghi, paeselli, foreste e grotte. Non inferiore è la grafica delle fasi di **combattimento**, durante le quali si passa a una visione interamente



FINAL FANTASY: THE MOVIE

Questa estate, nei cinema d'oltreoceano, uscirà la pellicola cinematografica legata a questa stupefacente serie. Infatti è a buon punto il film della Square, software house che si 'butta' nel dorato mondo del grande schermo con la saga che l'ha resa famosa nel mondo. E lo fa con tutta la potenza dei suoi mezzi e la serietà del suo personale, che sta lavorando per portare sui teli bianchi dei cinema di tutto il mondo la stessa grande qualità che usa nel confezionamento dei suoi fantastici videogiochi. I nove Final Fantasy, come si sosteneva nel corpo principale della recensione, hanno avuto nove storie, cast di personaggi e ambientazioni diverse. Per la versione cinematografica Squaresoft ha deciso di non agganciarsi ad alcuno dei nove giochi pubblicati, preparando una storia originale. L'ambientazione è il pianeta Terra, ormai distrutto e devastato dallo scellerato sfruttamento dell'uomo. La narrazione conterrà i temi cari alla software house nipponica: l'amore, l'amicizia, il rispetto della natura, la fedeltà... Ovviamente la realizzazione cinematografica sarà pervasa dalla poesia Square. Il film sarà in computer grafica, il cast scelto per le voci dei personaggi vanta, nella versione per il mercato americano, nomi eccellenti: speriamo che Pitone vada a vederlo...







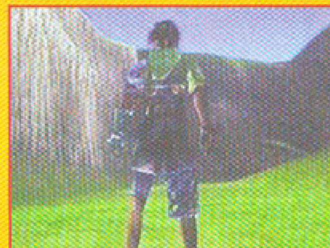
FINISCE QUI?

Final Fantasy è l'ultimo capitolo della serie a comparire su PlayStation, forse è l'ultimo lavoro Square in assoluto per la PlayStation di prima generazione e, tranne per ISS Pro Evolution, forse questo Final Fantasy rappresenta il canto del cigno, l'ultimo graaaandissimo capolavoro per la nostra benedetta Dea Grigia. Ma ovviamente, né Square né la sua saga si fermano qui. La serie sbarcherà puntuale sulla PS2. Negli uffici della immensa software house nipponica sono in fase di sviluppo congiunto le puntate numero dieci e undici della mitica saga (e già si progetta il dodicesimo capitolo...). I due titoli sfrutteranno le grandi capacità della console che li ospiterà: si avrà una grafica poligonale al 100%. Ma è la connettività alla Rete che porterà i vantaggi più grandi, e che distinguerà i due prodotti fra di loro. Per quanto riguarda Final Fantasy X, in ogni momento il giocatore potrà accedere a servizi di rete che riguardano il gioco: guide, consigli, strategie utilizzando il PlayOnLine, un sito Square dedicato al divertimento interattivo. Nell'undicesimo, invece, Final Fantasy avrà un pieno supporto della Rete, che verrà sfruttata per creare qualcosa di rivoluzionario: Internet influenzerà la mitica saga, permettendole una esperienza multiutente davvero totale. Per farlo Square ha intenzione di rendere fra loro compatibili i protocolli di comunicazione PC/PlayStation, in modo tale da consentire ai giocatori PC e a quelli PlayStation di giocare insieme e rendere FFXI un gioco 'interpiattaforma'. Il problema linguistico, che è di ostacolo alla diffusione planetaria, viene superato mediante un sistema di icone che si avvantaggerebbe di una chiarezza mondiale. Inoltre, server internazionali si occuperanno di tradurre istantaneamente i messaggi che gli utenti si scambieranno. Infine, ciò che è davvero succulento, i salvataggi non avverrebbero su file locali, bensì sui server Square, che immagazzinerebbero le caratteristiche e il bagaglio di armi e oggetti di ciascun utente il quale, ovunque si trovi nel mondo, potrebbe collegarsi in Rete e quindi riprendere la sua partita!









tridimensionale degli ambienti, spettacolarizzati da movimenti eccellenti del punto di ripresa e da effetti di luce splendidi, associati alle magie.

UNA PICCOLA DIGRESSIONE PER PARLARE DELLA GRANDEZZA DI SQUARE

Adesso lasciate che un vecchio fan della serie vi dica una cosa.
È soprattutto in queste fasi che si vede la tradizione all'interno della tradizione. Anche nei Final Fantasy apparsi sulle console a otto e sedici bit, al momento della battaglia, il campo di gioco passava dalla mappa normale a quella bellica.
Quest'ultimo screen inquadrava il party e i nemici bidimensionali nello stesso modo che usano i tre giochi per la Play nel ricreare però un campo poligonale. Ci sono le barre blu con il time limit, c'è la stessa musica... Anzi, proprio la musica è quella che fa notare il salto dai 16 bit ai 32 della PlayStation, insieme al passaggio da aree di scontro bidimensionali a quelle treddì: sulla macchina Sony abbiamo un audio più complesso e pulito, che mantiene però la stessa sostanza musicale e lo stesso ritmo, persino gli stessi strumenti primari delle versioni di FF per le console di vecchia generazione. Questo per illustrarvi cosa significhi conservare la tradizione pur innovando profondamente un sistema di gioco. Grande, grande Square!

GLI ULTIMI ELEMENTI DELL'INTERFACCIA DEL GIOCO: I FILMATI E LA MUSICA

I filmati sono probabilmente la parte migliore del gioco, dal momento che le limitazioni comunque imposte dall'hardware della PlayStation vengono bypassate. Per la riproduzione di FMV, la PSX ha doti eccezionali e tutti i filmati, diretti da uno staff di autentici artisti, riescono perfettamente a calare l'utente nei fatti del gioco. I tratti comuni sono costituiti dalla costanza qualitativa e d'aspetto. Tutto è coerentemente fantasy nella scelta dei colori, delle strutture, delle ambientazioni; la parte audio si attesta su buoni livelli. Il maestro Nobuo Uematsu, anch'egli ritornato al lavoro sul commento di eventi di un mondo fantastico, si è espresso con pulizia, ma senza grandi acuti poetici. Le musiche, insomma, sono molto curate e commentano con efficacia i fatti in corso di svolgimento, ma non colpiscono particolarmente. Come detto, comunque, il valore 'a trentadue bit' della Dea Grigia risalta grazie alla pulizia dell'accompagnamento sonoro e alla ricchezza in termini di canali. La perizia del maestro Uematsu fa il resto.

UN PIACERE DA... VIVERE

La giocabilità è ottima. Dal punto di vista della gestione dei personaggi e delle loro azioni, nessuno è più forte di Square. Per questo nono episodio la software house giapponese ha sviluppato una serie di sistemi che facilitano la vita all'utente. I menu attraverso i quali si gestiscono i singoli elementi e tutto il party sono molti, ma chiari. Tramite limpide schermate è possibile controllare lo status di ogni personaggio, gli oggetti, le magie, le armature ecc. Lo svolgimento



Gli effetti di luce che accompagnano le animazioni principali durante le magie sono davvero bellissimi. Dopo un po', però, vi verranno a noia. Ma Square ha pensato pure a questo: prima di annoiarvi ne accorcerà lo svolgimento, limitando le animazioni al massimo.

dell'azione è fluido e il gioco prosegue con semplicità. Questo perché l'intenzione della Square è quella di non stressare troppo il giocatore davanti allo schermo, offrendo prove troppo ardue, che finirebbero per ledere il piacere dell'esperienza di gioco. Purtroppo, è rimasto il bieco sistema degli **scontri casuali**. Attraversando l'area di gioco, a seconda della sua pericolosità, si correrà in misura variabile il rischio di fare spiacevoli incontri. Anzi, 'scontri'. Che saranno inevitabili e improvvisi, dal momento che non vedrete nessuno avvicinarsi a voi con fare bellicoso. Però, rispetto al passato sono stati limati alcuni **tempi morti** per rendere più fluido ed efficiente lo svolgersi della trama, evitando la noia di talune fasi. Per esempio, durante i combattimenti le **magie** più lunghe che si succedono sempre uguali godranno, dopo un po', di animazioni accorciate, un accorgimento che va a tutto vantaggio della pulizia del procedere.

EMOZIONI A NON FINIRE

La godibilità di questo gioco passa non solo attraverso gli elementi dei quali abbiamo appena parlato, che sono importanti perché consentono al gioco di procedere. Ma è proprio questo il bello! Lo **scorrere della trama** rappresenta il maggior fascino, la maggiore attrattiva di un simile prodotto. Il 'perché' di Final Fantasy, da sempre, è quello di disegnare un **ambiente** in cui l'utente si senta partecipe, anzi protagonista; di raccontare una **storia** avvincente, che contribuisca con decisione ad aumentare il livello di interesse. Quasi come un libro o un film (lunghissimo). E il piacere di giocare aumenta ancora in questa release europea, che è interamente localizzata nella nostra lingua. Come vedrete dalle schermate che cercherò di grabbare (se non ci stanno vuol dire che non sono stato capace di prenderle, ed è colpa mia...) la versione PAL è stata tradotta in diverse lingue tra le quali fortunatamente c'è l'italiano. Più di ogni altra cosa, mi premeva parlare della qualità della **traduzione**.



La versione inglese che ha fatto da base per il lavoro era infatti ricca e sontuosa. La versione in italiano è stata fatta con competenza, ma purtroppo hanno cercato di caratterizzare i personaggi utilizzando anche il **linguaggio**, facendoli di quando in quando parlare in dialetto. Questa cosa, presente (ma in forma assai più lieve) anche nella versione inglese, pesa un pochino. Mi spiego: ogni tanto incontriamo - oh! somma meraviglia! - un personaggio romano, uno napoletano, uno siciliano... Innanzitutto la resa non è pari a quella di **Hogs of War**, che poteva vantare un adattamento alla realtà italiana molto più ficcante, con interventi sulla sostanza del gioco, oltre che sul testo. E poi, in un mondo fantasy, i dialetti italiani stanno un po' come i cavoli a merenda: un dialetto italiano stona molto in un mondo totalmente a parte, fuori da qualunque realtà. È pur vero che noi italiani ci infiliamo sempre dappertutto e ovunque vai nel mondo trovi qualcuno che ti saluta con un "Ciao amico cosa ci fai anche tu qui", ma l'estensione di questo fenomeno un po' provinciale anche al mondo di Gaia è una forzatura direi eccessiva. Per quanto riguarda i **menu**, invece, il lavoro di traduzione è preciso e ineccepibile, e navigare tra le schermate di gestione e selezionare armi e oggetti sarà facile e immediato.

CONCLUDENDO

Concludendo, appunto, questo Final Fantasy è quasi sicuramente il migliore della serie, sotto tutti i punti di vista. La poesia Square si respira qui più che mai, ed è questo il miglior pregio del gioco. La **giocabilità** è più fluida grazie ai piccoli accorgimenti di cui abbiamo parlato e l'esperienza di gioco se ne avvantaggia. La **grafica** è bella come non mai (ma nei due precedenti Final Fantasy non scherzava affatto) anche grazie alla sua coerenza e alla sua personalità. La **trama**... beh, il suo carattere nipponico può conquistarvi, ma anche deludervi. Ma è solo una questione di gusti, non di qualità.



La qualità dei filmati non interattivi è superba. Qui abbiamo il maghetto, il personaggio più riuscito, che ha una caratterizzazione davvero eccezionale!



Le locazioni sono colorate e caratterizzate con un tratto fantastico. I mattoni, il verde, il tratto nipponico tondeggiante... Favoloso!





Nebbie, indistinti elementi che, in pieno stile fantasy, si librano nell'aere (licenza patetica). L'essenza dell'ambientazione di Final Fantasy risiede tutta qui.

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
Bungie Software	Azione	1	No	Dai 15 ai 30 anni

Oni





La prima eroina della PS2!

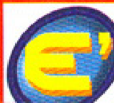
di Lucio Prosperi

PS2 VOTO

91

Un azzeccatissimo mix di generi diversi, un gioco avvincente, spettacolare e divertente. Serve sapere altro?





E' proprio la capacità della protagonista di **Oni** di essere in grado di fare praticamente tutto a rendere questo titolo assolutamente degno di nota! **Konoko**, è senza dubbio uno dei personaggi più completi della storia dei videogames. È infatti in grado di muoversi lentamente o di corsa, saltare, fare piroette, accucciarsi e attaccare. Ed è proprio con quest'ultima capacità che Konoko dà il meglio di sé! L'agile donzella è un'abilissima **lottatrice** in grado di sferrare pugni, calci ed eseguire prese con estrema facilità… Quando poi viene in possesso di un'arma, le cose cambiano ancora. In buona sostanza, il principale punto di forza di Oni è costituito dall'elevatissimo **numero di azioni** che potrete eseguire, azioni che non fanno altro che garantire una sensazione di **realismo** senza precedenti: in qualsiasi momento avrete la possibilità di agire in modo diverso, a seconda delle situazioni, dell'arsenale o del vostro umore… E cosa potreste chiedere di più a un gioco?

IL SISTEMA DI CONTROLLO

Quanti hanno avuto la pazienza di leggere la preview del numero scorso, probabilmente ricorderanno che uno dei dubbi principali era legato proprio al **sistema di controllo**… soprattutto a causa di una certa imprecisione. Fortunatamente gli sviluppatori della **Bungie Software** hanno apportato diversi correttivi e adesso eseguire le varie azioni è decisamente più immediato. In particolare risultava macchinoso **saltare** da un punto all'altro, e se non si indirizzava il personaggio in modo corretto spesso si finiva con lo sbagliare. Adesso queste routines sono state riviste e corrette. Il sistema di controllo, dunque, risulta facilmente gestibile, anche se è assolutamente necessario fare della pratica… e non poca! Consiglio spassionato: prima di gettarvi nell'azione vera e propria è meglio fare un salto nell'area di **training** e così imparare in



▲ *L'indicatore sulla destra segnala il vostro stato di salute.*

Picchia, spara, salta, corri, esplora, parla… Mai, prima di Oni, abbiamo controllato un personaggio così versatile!

A favore	
	• Struttura dei livelli davvero spettacolare • Animazioni molto curate e realistiche • È possibile eseguire parecchie mosse diverse • Divertente

Contro	
	• Sistema di controllo da 'digerire' • Dialoghi in inglese



Gli scontri con i soldati nemici sono il vero sale del gioco: esaltazione allo stato puro!

modo progressivo le possibilità offerte dal gioco. La zona vi darà la possibilità anche di sperimentare la vostra capacità di combattenti, sferrando mazzate o riempiendo di piombo dei beoti **droidi da combattimento**. Alla fine del training – durante il quale sarete consigliati e sorvegliati dalla vostra **assistente** – dovreste essere in grado di padroneggiare il vostro alter ego con una certa sicurezza. La 'rottura' di doversi dedicare a qualche minuto di pratica è ampiamente ricompensata dalla soddisfazione che si prova giocando, combattendo e facendo tutto quello che permette il titolo della Bungie.

ONI: DEMONE IN GIAPPONESE

Ma cerchiamo di conoscere un po' meglio la protagonista di **Oni**, anche se le maggiori informazioni su di lei le scoprirete mano a mano che progredirete nel gioco. La **trama**, infatti, è stata studiata con attenzione, in modo da risultare più complessa e profonda di quanto potrebbe sembrare all'apparenza. Intanto, durante l'azione spesso avrete modo di **dialogare** con alcuni personaggi, cosa che vi permetterà di scoprire **indizi** importanti, ma anche far riemergere alcuni dei fantasmi del vostro passato (da cui l'Oni del titolo, che in giapponese significa appunto **demone** e/o **fantasma**, inteso come il riproporsi di antiche vicende che si preferirebbe dimenticare…). Purtroppo, queste scene d'intermezzo sono interamente in inglese; perciò, se la vostra conoscenza della lingua si limita a "thank you" e "goodbye", con tutta probabilità non riuscirete a comprendere tutti i particolari della vicenda. In ogni caso la bella agente si caratterizza per una realizzazione grafica decisamente **manga-style**. Senza dubbio gli sviluppatori si sono ispirati ai fumetti giapponesi per identificare i suoi tratti somatici fondamentali: grandi **occhioni**, capelli **viola**, fisico snello ma con tutte le curve al posto giusto… Insomma, un concentrato di quelle caratteristiche che ci fanno piacere le eroine dei cartoni animati giappo. Semplicemente memorabili sono le **animazioni**, sia della protagonista che di tutti i nemici: realistiche e fluidissime. Ogni movimento risulta credibile e i **combattimenti** sono una vera e propria gioia per gli occhi. Inoltre, la varietà di mosse eseguibili li rende ancora più spettacolari e durante il gioco non vedrete l'ora d'incontrare qualcuno per poter sperimentare qualche nuovo colpo o presa.

LAUREA IN ARCHITETTURA

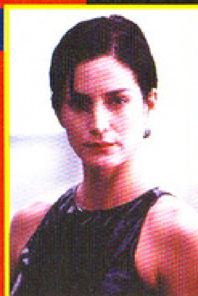
Il discorso sulla grafica ci porta a comprendere il resto della realizzazione tecnica, che si mantiene su livelli di assoluto valore. Innanzitutto, molto spesso vi capiterà di vedere più **personaggi** muoversi sullo schermo: si tratta sia dei nemici sia di alcuni **agenti** che agiranno al vostro fianco. Nonostante questo affollamento il motore grafico non soffre in alcun modo e nelle situazioni più intricate (spesso sarete impegnati anche contro due/tre avversari) non noterete il minimo rallentamento.
La **struttura architettonica** dei livelli, poi, è semplicemente fantastica: ogni stage è stato attentamente studiato e costituito su più piani, collegati da **scale mobili**. L'ambientazione di gioco regala a **Oni** anche una componente esplorativa/di risoluzione di **enigmi**. Fin dai primi livelli dovrete trovare gli accessi per aprire alcune **porte**, la **console** per sbloccare un determinato passaggio e così via. Dappertutto, poi, ci saranno raggi **laser** che dovrete evitare in ogni modo, spesso facendo sfoggio della vostra abilità di saltatori/contorsionisti. Girovagando per i livelli potrete anche notare quella che può essere considerata una delle rare pecche di Oni: le **texture** che scompaiono! Avvicinandosi alle pareti – a volte – si scopre la stanza adiacente: la cosa non è particolarmente frequente, ma comunque fastidiosa, soprattutto perché 'stona' con la grande attenzione messa nella realizzazione del gioco. Dal punto di vista sonoro, oltre ai citati dialoghi, una nota di merito va agli **effetti sonori**. Soprattutto durante i combattimenti: il rumore dei colpi andati a segno è strepitoso e conferisce 'pienezza' agli scontri.

BELLO E DIFFICILE

Prima di cominciare potrete scegliere tra i canonici **tre livelli** di difficoltà: già partendo dal più basso noterete una certa complessità. Gli avversari, fin da subito, non si faranno alcuno scrupolo a riempirvi di calci e pugni; in più la complessità dei livelli fa talvolta rimpiangere l'assenza di una **mappa**. Fortunatamente il gioco si avvale di un sistema di salvataggio automatico piuttosto intelligente che vi farà ripartire dai punti più caldi dei vari stages, senza dovervi sciroppare più volte le stesse porzioni di livello. Concludendo, non possiamo che consigliare vivamente questo gioco a tutti! **Oni**, infatti, riesce a miscelare abilmente più generi diversi, offrendo un prodotto assolutamente originale e (cosa ancora più importante) divertente. Il titolo della Bungie riesce là dove molti avevano fallito, e regala una **giocabilità** degna di un picchiaduro abbinata alla **frenesia** di un titolo d'azione. La versatilità del sistema di controllo, poi, non fa che aumentare il piacere di gioco… Provatelo, ne rimarrete conquistati!

CIAK, SI GIRA…

No, non si tratta dell'annuncio di un film ispirato a Oni (anche se un bel OAV non sarebbe niente male!), ma di un desiderio che ha accomunato parte del team editoriale di Play2 Magazine: immaginare quale attrice potrebbe interpretare la bella Konoko. Immediatamente si sono scatenati i nomi più disparati (Pitone ha addirittura proposto Luisa… una sua amica, che a questo punto non vediamo l'ora di conoscere!) e dopo un attento vaglio le due elette (da scegliere a seconda del budget a disposizione della ipotetica produzione…) sono risultate: Stefania Rocca e Carrie Anne Moss. L'italiana, il cui ruolo più noto è quello di Naima in *Nirvana* di Salvatores, la vedremmo davvero bene con la tutina e la parrucca viola in testa (anche se l'abbiamo vista ancora meglio nelle scene 'calde' di *Viol@*…); mentre l'americana (volto femminile di *Matrix*, al momento impegnata nelle riprese dei due successivi episodi) ha decisamente il fisico e il carattere giusto. In ogni caso si tratta di due attrici molto belle, perciò credo non vi dispiacerà dare un'occhiata alle foto che arricchiscono queste insipide parole…







Ecco una schermata che si vede sempre con piacere...

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
Namco	Racing	1-2	Sì	Dai 13 ai 25 anni

MOTO GP

Ridge Racer a due ruote!

di Lucio Prosperi



Nella modalità Challenge appena metterete una ruota fuori pista sarete immediatamente squalificati e dovrete ricominciare da capo.



PS2 VOTO

83

Un buon simulatore di moto, graficamente bello fluido e con due sistemi di guida, arcade e simulazione, ben diversificati

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	8
Gameplay	8
Audio	7
Longevità	8
Originalità	7

A favore
- Ottima realizzazione grafica
- Fluido e veloce
- Tutti i piloti originali della classe 500

Contro
- Piuttosto difficile in modalità simulazione
- Moto e piloti sono aggiornati alla stagione '99

La Namco, dopo essersi imposta nel mercato a quattro, tenta il colpaccio anche con le due ruote. Il risultato è un prodotto nel complesso davvero ben fatto!

I racing games della **Namco** si sono sempre caratterizzati per una giocabilità molto incentrata sull'**arcade**. Basti pensare ai cinque capitoli della serie di **Ridge Racer** per rafforzare ulteriormente il concetto. Era quindi logico attendersi da questo **Moto GP** una giocabilità piuttosto lontana dalla realtà. E così è stato, ma solo in parte, soprattutto per la presenza di due modalità differenti: **arcade** e **simulazione**. Se la prima rispecchia in tutto e per tutto le caratteristiche tipiche di un gioco Namco, l'altra garantisce un'esperienza di guida più credibile. Beninteso, la realtà continua a essere un'altra cosa, ma è senz'altro meglio di niente. A questo proposito, scegliendo la modalità simulazione noterete immediatamente quanto sia difficile controllare il vostro centauro, per la sua tendenza a sbandare paurosamente in caso di accelerazioni brusche o a bloccare le ruote dopo frenate esagerate. Le differenze, poi, sono impressionanti rispetto all'arcade, nel quale potrete combinarne di tutti i colori senza praticamente mai correre il rischio di cadere.

SFIDAMI, SE HAI IL CORAGGIO!

Le modalità di gioco sono piuttosto tradizionali: si passa dall'intera stagione al **time attack**, per arrivare al



Graficamente tutti i circuiti sono estremamente curati e ricchi di dettagli... Non mancano le sponsorizzazioni.



La modalità a due giocatori, sempre gradita!

multiplayer (tramite split-screen) e al **Challenge**. Quest'ultima è probabilmente la più particolare, visto che offre la possibilità di misurarsi in un ampio numero di prove differenti, ognuna con un obiettivo preciso: percorrere una **porzione di pista** entro un certo limite di tempo, superare un certo numero di **avversari** e così via. La difficoltà maggiore sta nel fatto che non appena metterete mezza ruota fuori pista dovrete ricominciare da capo, cosa positiva per la longevità, a patto che non ci si innervosisca prima e si finisca con il gettare il CD fuori dalla finestra!
Le moto e i piloti a disposizione sono quelli reali, della classe **500**, aggiornati però alla stagione 1999. Potrete così gareggiare contro **Max Biaggi** e compagnia, ovviamente dopo aver selezionato il vostro alter ego, scelto il nome, il colore del casco e la motocicletta. All'inizio i tracciati a disposizione saranno solamente cinque (**Motegi**, **Jerez**, **Suzuka**, **Donington** e **Paul Ricard**), ma con le vittorie potrete sbloccarne di nuovi.

BUTTA L'OCCHIO SUL CERCHIONE

Dal punto di vista tecnico gli appunti che si possono muovere a **Moto GP** sono davvero pochi... anzi, a pensarci bene non me ne viene in mente neanche uno! La **grafica** è molto bella, sia nella realizzazione delle varie motociclette, sia (soprattutto) in quella delle piste. Eccellenti i vari elementi di contorno, a partire dagli **sfondi** per arrivare ai **cartelloni pubblicitari** sponsorizzati, che fanno molto comodo alle tasche dei proprietari della **Namco**, ma rendono anche al meglio il realismo dei tracciati (spesso, da dietro una curva vedrete 'spuntare' l'omino della Michelin o una bottigliona gigante di Coca!). Il gioco viaggia a una **velocità** elevatissima, senza l'ombra di rallentamenti o spiacevoli effetti di **pop up**, anche se a onor del vero non c'è nessun circuito cittadino con decine di palazzi che incombono sulla strada, perciò il lavoro è stato facilitato rispetto, per esempio, a **Ridge Racer V**.
Selezionando la modalità di doppio non si notano problemi di alcun genere, anche se la perdita dei dettagli è piuttosto evidente. Comunque, sfidare un amico risulta una delle cose più divertenti ed è un'esperienza consigliata sempre e comunque. Un'altra piccola chicca grafica è rappresentata dai **volti** dei piloti. Ogni volta che vi avvicinerete a un avversario, infatti, comparirà una sua piccola **fotografia** (una specie di... santino!) che vi farà capire chi state sorpassando.
Concludiamo il discorso sulla realizzazione parlando delle **animazioni**, che risultano perfettamente in linea con il resto della produzione. Bellissime quelle relative alla moto, soprattutto nelle situazioni di sbandate, impennate e durante le curve. Solamente discrete, invece, le varie **cadute** davvero poco diversificate l'una dall'altra.

BANDIERA A SCACCHI

Se qualche appunto si può muovere a **Moto GP** è relativo al **commento sonoro** – niente di esaltante – e al numero di **piste** piuttosto contenuto. Anche il livello di **difficoltà**, nella modalità simulazione, è piuttosto elevato, cosa che potrebbe scoraggiare i meno pazienti (che comunque possono dilettarsi con l'arcade, anche se per affrontare il campionato è di rigore la simulazione!).
Moto GP si dimostra quindi un validissimo prodotto, ben studiato e soprattutto ottimamente realizzato. Certamente la componente **giocabilità** ha il sopravvento sul realismo ma – in un periodo ancora interlocutorio per la PS2 – è senza dubbio uno dei titoli su cui indirizzarsi.



Ecco i 'santini' sulle moto degli avversari.



I replay sono spettacolari!

IL TRIONFO DELLA VISUALE

Uno dei punti di forza di Moto GP è la presenza di numerosissime visuali di gioco diverse. Ovviamente non tutte risultano giocabili... in ogni caso, comunque, sono sempre spettacolari e molto televisive. Che dire, poi, di quelle offerte nei replay dalle telecamere virtuali poste a bordo pista oppure di quelle che arrivano dagli elicotteri che sorvolano il circuito? Ecco, comunque, tutte le visuali nel dettaglio:

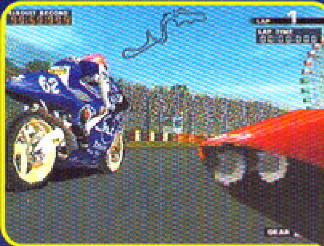
- Terza persona: è la visuale di partenza e inquadra la moto dalle spalle, offrendo eccellente visibilità e manovrabilità del mezzo.



- In soggettiva: la visuale dall'ipotetica telecamera posta sul cupolino della moto riesce a rendere al meglio la sensazione di velocità e l'ondeggiare della moto.



- Lato destro/sinistro: inquadratura dal fianco della moto, poco funzionale ma assolutamente spettacolare!



- A bordo: visuale molto simile alla soggettiva, con la presenza però di tutti i sobbalzi cui è soggetta la motocicletta... Non particolarmente indicata per chi ha problemi di nausea!



- Da lontano: inquadratura da dietro, piuttosto da lontano. Discreta funzionalità ma scarsa spettacolarità.



- Da dietro: se riuscite a guidare con questa, siete Mandrake! La telecamera è posta sul sellino della moto, con inquadratura quindi da dietro...





Casa: **Midas Interactive**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

Castrol Honda World Superbike Team

DI MATTEO POZZI

A favore
- Gratificante nella sua 'progressività'
- Molte piste
- Ovviamente divertente per un appassionato

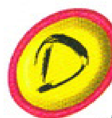
Contro
- Nessuna scelta di mezzi e piloti
- Poche opzioni
- Sonoro insopportabile



Planet Voto
75

PROVA PLANET

Forte del successo ottenuto nella stagione 2000 con lo statunitense Colin Edwards (a scapito anche del nostro caro, vecchio, Pier Francesco Chili), Castrol Honda World Superbike Team cerca una conferma anche sul mercato PlayStation. E, manco a dirlo, l'operazione riesce solo a metà...



Dirò la verità: le simulazioni sportive 'semi-ufficiali' hanno un po' stufato. Da anni, ormai, è tutto un fiorire di testimonial che fanno da succulenti prestanome per giochi che rasenterebbero altrimenti la piena insufficienza. In questo caso, è la squadra Castrol Honda di Superbike nella sua interezza a 'firmare' il prodotto della **MiDAS Interactive**; non che sia un male in sé, ma quando al solito giochetto della sponsorizzazione di nome si affianca l'ennesimo smacco per una malriuscita conversione da quel buon gioco che era **Castrol Honda Superbike 2000** per **PC**, la delusione è forte!

UNA PRESENTAZIONE, UN DESTINO

Il **filmato introduttivo** che apre il CD suonerà, a noi mediocri video-motociclisti, come un ironico buon augurio. Assistiamo, infatti, a un bel duello ruota a ruota fra tre agguerriti centauri ma, manco a dirlo, la corsa del protagonista finirà male, con una gran scivolata nel prato e il solito bell'effettone della on-board camera che cessa di funzionare al momento del cozzo.
Il primo impatto è però confortante: il gioco è localizzato in quattro lingue, compreso un dignitoso italiano, e la navigazione fra i menu è facile e intuitiva.
Il **menu principale** prevede le solite modalità a **gara singola** o a **campionato** e a **uno o due giocatori** (con il solito, maledetto, lentissimo **split screen**), mentre quello delle **opzioni** è altrettanto 'nella media': caricamento/salvataggio, **controlli**, centratura schermo e un altisonante **CD Jukebox**. Abbandonate pure ogni speranza, però: le **musiche** sono oltremodo noiose, così che dopo una partita viene automatico settare tutti e cinque i motivetti su off e lasciare attivi i soli effetti sonori (l'esatto contrario dell'impostazione di default!). D'altronde, ci sfugge la ragione di gareggiare in un **racing**



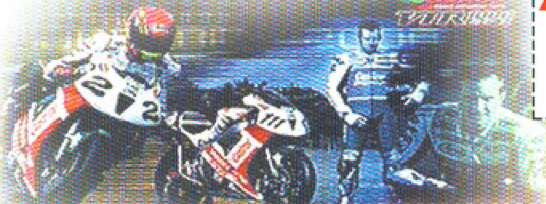
Guardate che bella cartolina: cielo blu, montagne... Ma cosa volete di più?



La visuale dall'interno è senza dubbio quella che regala la maggior sensazione di velocità.



I movimenti dei piloti sono abbastanza realistici, soprattutto in curva.



OUT OF CONTROL

I due tasti R1 e L1 per la gestione delle telecamere completano un sistema di controllo funzionale, che risponde a una sorta di standard per i giochi di corse: la X accelera e il Quadrato frena, R2 e L2 controllano il cambio e la croce direzionale... Beh, ma bisogna proprio dirvi tutto? Scherzi a parte, c'è da segnalare la possibilità di utilizzare un controller analogico, sterzando con lo stick di sinistra e regolando la velocità con quello di destra. A chi è proprio a digiuno di una simile pratica di gioco, la cosa può sembrare abbastanza complicata, e lo è, ma i risultati nella maneggevolezza del mezzo sono realmente su un altro pianeta rispetto ai controlli classici. Calcolate che il motociclismo (almeno quello in videogioco, che è poi l'unico di cui possiamo parlare per esperienza diretta...) è in buona misura una questione di traiettorie; diventa allora essenziale la tempestività nella risposta del mezzo. Ci sono chicanes veloci davvero impossibili da fare 'in pieno', se ci si ostina a rovinarsi le dita sulla cara vecchia croce...

22 CELEBRI MOTIVI PER SOGNARE

No, non sono quelli dell'omonimo incredibile disco di Latte e i Suoi Derivati: trattasi delle 22 belle piste disponibili. Inizialmente sono solo tre quelle sbloccate: Francia, Austria e Italia, che costituiscono il primo dei quattro campionati 'regionali' ai quali siamo chiamati a partecipare, l'Alpine Trophy, cui, se saremo bravi, faranno seguito il Desert Challenge (su piste polverose e canicolari come quelle messicane e spagnole; e tra l'altro è proprio dalla Spagna che prenderà il via l'11 marzo il mondiale 2001 di specialità), la Northern Cup (sotto le piogge inglesi, belghe e lussemburghesi) e il City GP (circuiti cittadini fra i quali spicca quello di Monaco).
Più avanti, nel gioco incontreremo anche una bizzarra pista denominata Milan ma, ma... quella forma... ma è il mitico circuito di Monza!!! Milan???!!!

game con una musica in sottofondo a coprire il rombo del motore. Sarebbe apprezzabile una bella colonna sonora rock a sottolineare la sensazione di velocità (che è poi il requisito fondamentale) che dovrebbe trasmettere un gioco di questo genere (ah, la soundtrack di Gran Turismo...), ma se è un brano che si intitola Bubble Rising a cercare (senza riuscirci) di trasmettere uno zinzinello di adrenalina in più...

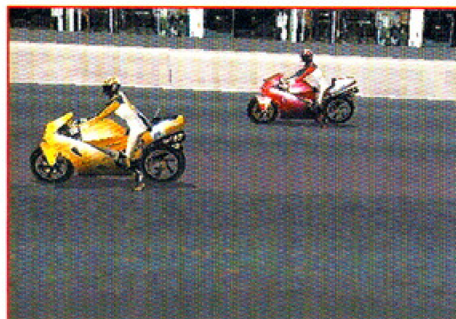


Nel gioco potrete guidare solamente le moto del team Honda... non è bello!

UNA GRAFICA UN PO' COSÌ...

Non che gli effetti sonori meritino tutta questa attenzione, anzi. Alcuni di questi, come il rombo che segnala un sorpasso subito (il tipico 'sfrecciare' della moto), sembrano 'sovrapposti' al resto, con un'artificialità che ha dell'imbarazzante. Anche la grafica non contribuisce certo ad aumentare il realismo della simulazione: i fondali sono molto curati e la loro varietà da pista a pista è spesso stupefacente (nel senso che si corre il rischio di staccare gli occhi dalla preziosa segnaletica per farli scorrere sugli orizzonti, con risultati facilmente immaginabili (il ruzzolone a cui accennavo all'inizio), ma la definizione delle motociclette è, al contrario, sorprendentemente 'sporca'.
Le moto degli avversari sembrano modificare le proprie forme e dimensioni secondo leggi ottiche non propriamente umane e questo difetto, unito a una non impeccabile routine di gestione delle collisioni, contribuisce a trasmettere un senso di 'irrealtà' al tutto. È comunque questione anche di gusti: tutto sommato, la tanto agognata sensazione di velocità c'è e la si sente bene in certi cambi di direzione veloci o in certe staccate ritardate. A questo si aggiungono alcuni bei tocchi di classe come i segnacci delle ruote in frenata sull'asfalto o sullo sterrato, le impennate in accelerazione o i riflessi del sole e soprattutto la disponibilità di quattro visuali: una spettacolarissima soggettiva (come sempre, però, relativamente ingiocabile) e tre telecamere da dietro, poste a diverse altezze e a diverse distanze dalla nostra moto (alternabili mediante il tasto R1). A queste se ne aggiunge una quinta, la consueta 'retrovisione' (attivabile premendo il tasto L1), utile per controllare i distacchi dei rivali alle nostre terga nei lunghi rettifili.





Alla fine della gara potrete assistere al replay per valutare la bontà della prestazione.

PROGRESSIVO COME L'ACCELERAZIONE DI UNA HONDA VTR

La struttura del gioco prevede tre livelli di difficoltà, di cui solo il più basso ('principiante') è affrontabile al primo caricamento. Alle tre difficoltà corrispondono tre livelli di automazione del controllo della moto. A quello più basso ci resta in realtà ben poco da fare, coadiuvati (sostituiti?) come siamo da un "servofreno" e da un "servosterzo" (basta pensare che, ad azzeccare le traiettorie, a questo livello frenare non è per niente necessario!). Al livello intermedio, denominato 'amatore', abbiamo solo il piacere di sentirci un po' più 'controllati' in curva, mentre al livello 'professionista' siamo letteralmente (finalmente) in balia dei 999cc della nostra mostruosa Honda VTR campione del mondo, danni in real-time inclusi. Per sbloccare i due livelli superiori occorre superare otto prove di abilità, che consistono nel portare a termine in un tempo davvero breve (ci si gioca tutto sul filo dei centesimi) brevi percorsi su alcuni tratti delle piste più caratteristiche. Già, le piste: un buon punto di forza del gioco, numerose e belle. Quello che manca è però tutto l'impianto di un buon gioco di corse, e qui la colpa è certo della licenza ufficiale limitata al Castrol Honda Team. Ok che sono i migliori, ma non poter scegliere né la moto né il suo conducente (se non cambiando i nomi dei due protagonisti) fa un po' precipitare l'interesse. Un prodotto mediocre, dunque, con tante pecche e nessun elemento di particolare spicco (se non, come al solito, l'eventuale passione per il soggetto del gioco) che ne renda l'acquisto imprescindibile.



Non mancano, ovviamente, i cartelloni pubblicitari a bordo pista.



NON AVRAI ALTRO PILOTA ALL'INFUORI DI ME



Eh già, può sembrare blasfemo ma è proprio così: il neozelandese Aaron Slight e il suo meno celebre ma, da qualche mese, più titolato compagno, il texano Colin Edwards, sono i soli



due piloti di cui è possibile vestire casco e tuta. La depressione aumenta nella modalità a due giocatori, alla cui lentezza si somma il fatto che, magicamente, gli altri 22 contendenti spariscono per lasciare il campo a una (triste) sfida testa a testa. Stesso discorso vale per il mezzo: sarà pure una bestia incredibile, 1000 cc di cilindrata, 160 chili di peso a secco e 298 km/h di velocità massima (!!!), ma anche la Honda VTR1000 SP-1, peraltro accuratamente riprodotta in ogni suo fondamentale adesivo di sponsorizzazione, dopo un po' stufa... A meno che quei codici segreti di cui si parla nel menu...



Come per ogni racing che si rispetti, non mancano i ruzzoloni...

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
EA Sports	**Simulazione sportiva**	**1-2**	**No (solo inglese)**	**Dai 14 ai 30 anni**

KNOCKOUT KINGS 2001

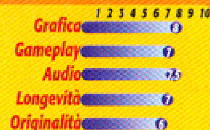
Finalmente botte vere sulla PS2!

di Stefano Vanini

PS2 VOTO

85

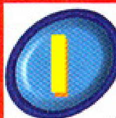
Il miglior gioco di boxe visto finora. Nulla raggiunge raggiunge la profondità e l'accuratezza di KK 2001; animazioni e grafica impressionate con i campioni del passato picchiano di brutto!



A favore
- Grandi animazioni e sonoro
- Una grafica eccellente che riporta sul ring i più grandi pugili del passato
- Da avere!

Contro
- Non adatto ai fanatici di Tekken
- Non è un picchiaduro perchè richiede una buona dose di strategia (ma è un difetto?)

Ancora una volta una prova maiuscola di EA Sports, che irrompe sui ring virtuali con la potenza devastante di un uppercut: e per i rivali, non c'è che il KO!



I giochi di boxe non hanno mai convinto fino in fondo, forse a causa delle variabili tanto sensibili che gli sviluppatori si trovano ad affrontare quando intraprendono il difficile lavoro di **conversione**; si tratta infatti di uno sport che presenta talmente tanti scenari che diventa impresa improba riuscire a rendere in termini di gioco credibili la 'nobile arte', incontri che possono durare solo qualche minuto o che giungono alla fine delle riprese per raggiungere un giudizio ai punti.

OK, FACCIAMO A CAZZOTTI!

Dopo una delle stupende introduzioni cui la **EA** ci ha abituati, arriviamo al menu principale nel quale abbiamo la possibilità di scegliere diverse modalità di gioco; evitando accuratamente la modalità **Quick match** fatta apposta per chi vuole menare le mani in fretta e senza particolari strategie (andate a giocare con Tekken, pagani!), troviamo la **Fantasy fights**, dove è possibile combattere con pugili di diverse epoche tutti replicati con efficacia e realismo estremo. Rivivendo gli incontri del passato, possiamo perfino assistere alla **conferenza stampa** fedelmente trascritta dagli archivi originali; in questa modalità è possibile combattere persino con i pochi pugili **donna** del pianeta, poco femminili ma delle vere furie! Lo **Slugfest mode** sembra fatto apposta per ricreare scontri all'ultimo colpo con uno stile molto arcade, l'ideale per il gioco in coppia nel quale una volta scelti i pugili si può cominciare la battaglia senza tenere conto del 'fiato' dell'atleta, variabile fondamentale nelle altre modalità; nell'**Exhibition mode** si offre un'alternativa ai match veloci con la possibilità di fare **pratica** nelle prestigiose arene comprese nel titolo, incluso il mitico **Cesar Palace** di Las Vegas. Tutte le regole ufficiali saranno applicate durante i combattimenti, e potrete persino perdere un incontro per **squalifica** qualora l'arbitro vi sorprenda a usare colpi bassi, testate o gomitate. L'immancabile quanto avvincente sezione dedicata alla **Carriera** sembra in effetti costituire il fulcro del gioco in singolo, ma vediamo nei dettagli di cosa si compone.

VOLA COME UNA FARFALLA E PUNGE COME UN'APE

Per cominciare, dovremo scegliere il nostro alter ego virtuale selezionando tutte le **caratteristiche** che lo riguardano, da quelle fisiche (**altezza**, **peso** e quindi **categoria**, **allungo**…) a quelle tecniche (**abilità** varie, **potenza**, **stile** pugilistico), passando, come di consueto nei titoli EA Sports, per la caratterizzazione personale del pugile, quindi la scelta del **nome**, del **soprannome** con il quale essere presentati dagli speaker, delle **musiche** di introduzione, la **camminata**, il trittico **pantaloncini-guantoni-scarpette** e persino l'**atteggiamento** sul ring. A questo punto sceglieremo la **città** di provenienza, un dato importante poiché a ogni città è legata la squadra che segue il pugile e che lo allena, **medici** e **trainer** che garantiscono vari bonus quali la resistenza alle ferite, una mascella bella soda, potenza extra resistenza e fiato. Ora il pugile è quasi pronto per salire sul ring, ma conviene cominciare da una bella **sessione d'allenamento** per capire innanzitutto come controllarlo e per guadagnare altri punti da distribuire tra i vari attributi fino a un massimo di **100**.

La strada per diventare campione del mondo è certamente lastricata di buone intenzioni, ma principalmente da tanto lavoro in palestra e moltissimo sudore; la ricompensa in **punti** varia infatti a seconda del giudizio del nostro trainer. Meglio ci comporteremo più punti porteremo a casa, ma il tutto non si traduce unicamente in 'numerini'; l'**allenamento** è diretto da istruzioni **on-screen** che spiegano in modo semplice e chiaro come performare le tecniche di attacco e di difesa: man mano che si prosegue con le sessioni – una prima di ogni incontro – cambiano anche le



◄ I pugili caricano i colpi in modo davvero convincente!

IL PIÙ GRANDE!

Il 25 febbraio 1964 un giovanotto di colore, dallo sconosciuto nome di Cassius Clay, stupiva il mondo demolendo in otto riprese l'allora campione dei pesi massimi Sonny Liston e diventando il nuovo campione mondiale dei pesi massimi. I giornalisti riportarono nelle cronache che Clay sul ring "volava come una farfalla e pungeva come un'ape" e di quanta umiliazione aveva subito il presumibilmente indistruttibile Liston, ancora legato a un canone pugilistico che in quel preciso momento era diventato obsoleto. Due giorni più tardi il mondo fu colpito da un'altra notizia: il campione del mondo non si chiamava più Cassius Clay, ma in virtù di una conversione all'Islam era diventato Mohamed Ali. Era nato un mito. Ali fu personaggio scomodo per tutti, il primo sportivo a pronunciarsi in favore dei diritti della nazione nero-americana e anche uno dei primi personaggi pubblici a prendere posizione contro la guerra in Viet Nam (nel 1967, renitente alla leva, fu privato del titolo). Il finale di carriera lo vide ritirarsi dopo due tremendi – quanto inutili, visto che la malattia si faceva già sentire e Alì non era più in grado né di volare né di pungere - rientri nell'80 e nell' 81, rispettivamente contro Michael Spinks e il grande Larry Holmes. Ritiratosi con un record di 56 vittorie di cui 37 per KO e sole 5 sconfitte, il re degli eccessi ha percorso un lungo cammino che lo ha portato a essere, oggi, una importante icona della comunità nera statunitense, tanto da essere nominato tedoforo (per la seconda volta nella sua vita) alle Olimpiadi di Atlanta.



▲ *Il buon hawaiano assaggia i guantoni del campione...*

tecniche da imparare fino a quando vengono presentati ipotetici scenari con obiettivi da raggiungere, potendo contare sul complice aiuto del nostro sparring partner. Le tecniche sono piuttosto numerose, e comprendono persino tutte quelle illegali (i colpi alla nuca sono utilissimi quando vi trovate in clinch, ma non abusate!), tanto da poter contare su un buon arsenale di colpi.



NELL' ANGOLO BLU... LA SOGLIOLA PIÙ GRANDE DEL MONDO!

Vabbè, avrei dovuto scegliere i pesi massimi, ma almeno nei videogiochi datemi l'illusione di essere più smilzo di quello che sono! Ho quindi scelto un simpatico superleggero, detto The Surgeon, per dare inizio alla mia scalata al titolo, ancora detenuto - nel gioco - dalla leggenda della boxe messicana, Julio Cesar Chavez, e ci sono pure riuscito! Non è stata un'impresa facile, e provando con altri pugili e altre categorie mi sono reso conto della differente strategia che è necessario applicare per avere successo

sul quadrato. I superleggeri sono veloci e aggressivi, fatto che prevede quasi sempre incontri al fulmicotone nei quali si scambiano un sacco di sane legnate, ma i massimi prevedono un approccio differente, con più attenzione alla difesa ma senza esagerare: è infatti piuttosto facile non prenderne molte ma perdere ai punti, dato che non si è riusciti a impressionare a dovere i giudici. Diventa fattore nodale nella gestione del match riuscire a dosare con attenzione attacco e difesa, risparmiando le energie e tenendo sott'occhio le barre nella porzione alta dello schermo; questi due indicatori riguardano la salute del pugile e prendono in considerazione il suo status complessivo e la situazione di 'fiato' in quel preciso momento. In che senso? Essere colpiti o gettarsi nella mischia mulinando colpi a destra e a manca sottraggono energia e fiato al vostro pugile; l'energia persa con i colpi incassati può essere recuperata a patto di non subire altri attacchi fino al recupero completo, ma nel malaugurato caso in cui non riusciste a bloccare una combinazione vincente finirete per perdere definitivamente ampie sezioni della barra di energia. Per quanto attiene al 'fiato', come nella realtà i colpi o le azioni offensive possono fiaccare la resistenza dell'attaccante, con il risultato di farlo finire in debito d'ossigeno anche quando va a segno, rendendo i suoi attacchi inefficaci. Attenzione, quindi: più pugni tirate più vi stancate! Ecco perché conviene valutare la strategia migliore ancor prima di cominciare, tenendo ben presente l'allungo e l'altezza del vostro avversario; un pugile alto dotato di braccia lunghe potrà gestire il combattimento alla distanza in presenza di avversari più mingherlini, atleti più bassi e solidi saranno invece temibili picchiatori a distanza ravvicinata. E' tutto nelle vostre mani, al momento della creazione del boxeur.

TECNICA & GRAFICA

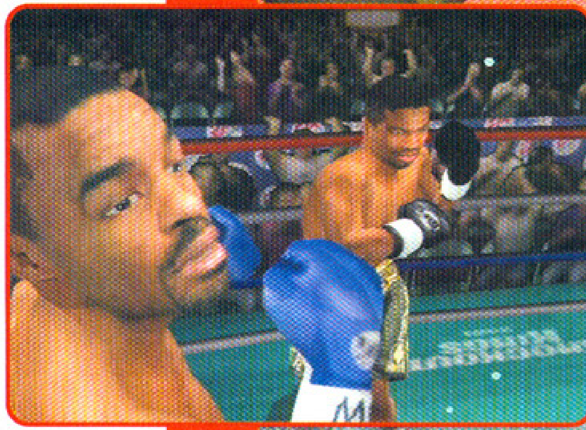
Negli scorsi titoli di boxe dell'EA, un difetto costante era la scarsa rispondenza dei controlli, un fattore che portava a un livello elevatissimo di difficoltà la possibilità di imbroccare una combo efficace; qui le cose cambiano radicalmente, garantendo una risposta immediata ai comandi grazie al nuovo sistema denominato Dynamic Punch Control. Graficamente Knockout Kings 2001 fa restare senza parole, mostrando in modo inequivocabile tutta la forza della PS2, con animazioni magistrali ed effetti notevolissimi. Proprio le animazioni, realizzate con la ormai nota tecnologia Cyber Scan della EA, portano in vita in modo ineccepibile e talvolta persino sorprendete tutti i pugili presenti nel roster, con dettagli perfetti e movenze prese direttamente dalla realtà, comprese le pose prima, durante e dopo gli incontri. Persino gli stili dei pugili del passato sono stati replicati fedelmente, e se Ali combatte con il suo famoso quanto letale 'stile libero', il buon vecchio paisà Rocky Marciano tenterà di maciullare gli avversari con poco riguardo per la sua difesa. Rispetto alla versione preview i pochi dettagli grafici che non ci avevano convinto sono stati corretti a dovere, mentre le musiche di introduzione e l'audio relativo al combattimento sono stati inspiegabilmente abbassati di volume; ma non sono certamente sufficienti questi difetti ad abbassare la valutazione del titolo...

COSA NE PENSIAMO

Il gioco eccelle su tutta la linea: grafica, animazioni e sonoro sono spettacolari, con pezzi hip-hop davvero piacevoli: talvolta è bello anche solo ascoltare la musica tra un incontro e l'altro. KK2001 risulta adatto sia ai neofiti, che possono trovare soddisfazione massacrando il proprio pad, che agli amanti della boxe duri e puri, che potranno replicare la storia con i pugili del passato o gettarsi nella conquista del titolo mondiale con pugili tecnici e strategie studiate. Un ultimo commento riguarda la telecronaca, purtroppo solo in inglese, a opera di Barry McGuigan e Harry Carpenter (raga, a me Ligas piace poco, forse è meglio così...), ma comunque efficace con commenti pungenti e sempre appropriati. Comperate, gente, comperate!!!



Hei! Non ditelo a nessuno, ma adesso a quello lì gli faccio un male cane! ▼



Casa: **Empire**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1/2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

Ford Racing

DI MATTEO POZZI

A favore
- Discreto impianto di gioco (campionati, gare singole, test)
- La modalità carriera può tenere alto l'interesse
- La licenza Ford piacerà agli appassionati

Contro
- Lento
- Monomarca
- Non ha nulla in più rispetto alla concorrenza



Planet Voto **70**

Forte (o incurante) dei 100 anni 100 di gloriosi successi sulle piste e sugli sterrati di tutto il pianeta, la Ford ha deciso di mettere in gioco (o di giocarsi) buona parte del proprio storico fascino con questo racing game che ne segna l'ingresso ufficiale nel mondo PlayStation... Ah, se lo sapesse Henry Ford...





Giusto giusto un secolo fa, nel 1901, mentre **Guglielmo Marconi** stabiliva la prima comunicazione radiofonica intercontinentale (!), **Monsieur Gillette** inventava la lametta da barba (!!) e il **Milan** vinceva il suo primo scudetto (!!!), sull'ovale del Detroit Driving Club il signor **Henry Ford** portava per la prima volta al successo una delle sue vetture. Sono passati cento anni, e la **Ford** è una multinazionale fra le più potenti in assoluto, le sue auto di serie sono vendute in tutto il mondo e pure nelle competizioni professionistiche se la cavano ancora alla grande (nella stagione scorsa, per esempio, si sono portate a casa il titolo costruttori nei campionati statunitensi di **Nascar** e **Cart**).

MASOCHISMO?

"E allora, perché non affidare alla altrettanto storica **Empire Interactive** (fu la casa di produzione dei due mitici **Dragon's Lair**) la produzione di questo **Ford Racing**?" avranno pensato i capoccioni della Ford. "E perché farlo?" mi chiedo invece io. Dico questo non per screditare a priori l'operazione in questione (in questo mese voglio anzi bene alla Empire, che mi ha fatto passare un bel po' di ore con gli occhi impallati su **Pipemania 3D**), ma con la ragione di chi ha dovuto sorbirsi un gioco sinceramente noioso. Per quel che mi riguarda, le mie aspettative per un gioco di corse automobilistiche su PSX si sono chiuse con **Gran Turismo 2** che, pur vecchio ormai di un anno, rimane la simulazione definitiva. Ciò non toglie che questo genere, pur teoricamente ripetitivo (si tratta pur sempre di guidare una macchina il più forte possibile...), riesca continuamente a rinnovarsi, sfruttando aspetti ancora inesplorati (penso, per esempio, alle chicche di **24 Ore di Le Mans** della **Infogrames** che però, uscito quasi in concomitanza con **GT2**, ne risultò inevitabilmente schiacciato). E allora, all'uscita di un nuovo concorrente, rimane da chiedersi: cosa mi dà in più questo gioco che i precedenti non mi hanno dato?

LA RISPOSTA È: POCO (O NIENTE)

Ford Racing si presenta infatti come 'il gioco ufficiale della Ford': quanto a questo, non c'è proprio nulla da criticare. Il **parco macchine** della casa è riprodotto infatti nella sua completezza, dalla utilitaria **Ka** (che a mio modestissimo parere resta una delle auto più brutte della storia) a bestie come la **Mustang** o la **GT 90**, per un onesto totale di **dodici modelli**. Quel che mi viene da rimpiangere (ma ci saranno certamente complesse

MESA VERDE: THE DAY AFTER

La struttura del gioco non è poi male: è anzi presente un'interessante modalità Career, che ci porterà a gareggiare in campionati di categoria, nel tentativo di salire di 'classe'. Cominciamo infatti disponendo solo di una rincagnata Ka priva di ogni potenziamento 'da gara', e senza manco un copeco da spenderci sopra. Fortunatamente le prime gare sono ad accesso libero e gratuito, ma avanzando nel gioco ci toccherà fare i conti con le nostre finanze e con i nostri desideri di abbellimento dell'auto, prima di poter accedere a determinate gare (che ovviamente sono anche le più remunerative) con iscrizione 'a pagamento'. I campionati sono così organizzati secondo un calendario stagionale che ha comunque un po' del ridicolo: a cosa mi serve sapere che è il 19 marzo se poi, correndo sulla stessa pista il 30 luglio, le condizioni ambientali sono assolutamente identiche e persino il cielo è rimasto immobilizzato in un eterno e angosciante tramonto dalle tinte post-nucleari (il riferimento è alla prima e più semplice delle dieci piste, quella specie di kartodromo dal nome di Mesa Verde)?



Il momento della partenza: l'emozione sale a mille... Oddio, vista la qualità del gioco, diciamo a seicento.



ragioni economiche o di 'licenza' dietro) è l'assenza di vetture delle altre case automobilistiche che, con la Ford vera e propria, compongono la più ampia 'costellazione' della **Ford Motor Company** (peraltro accreditata nei titoli di testa). Penso a marche come **Jaguar**, **Aston Martin** e **Volvo**. A ogni modo, il bel marchio blu della casa campeggia



Neanche la visuale in soggettiva riesce a garantire una decente sensazione di velocità.



Sulla sinistra è riportata la visuale del circuito dall'alto.

ovunque sia possibile, anzitutto lungo i tanti **menu** (il passaggio fra questi è accompagnato da un irritante rombo di motore che odierete dopo due minuti) che ci consentono le consuete personalizzazioni dei **controlli**, dell'**audio** e delle **opzioni** di gara. Ok, una **Quick Race** è quel che ci vuole per capire davvero che gioco abbiamo in mano...

TUTTI IN PISTA

Penso che l'aggettivo giusto per descrivere la **grafica** di Ford Racing sia 'spartana'. La definizione è buona e dà un senso generale di pulizia del disegno, ma questo è dovuto sostanzialmente alla povertà dei particolari: i **paesaggi** sono scarni, con orizzonti insignificanti e bordi-pista poco dettagliati. La pecca maggiore è però la **lentezza** con cui tutto sembra muoversi: è come se ci fosse uno scarto fra la velocità indicata dal tachimetro e quella con cui apparentemente ci sfrecciano accanto gli elementi paesaggistici. Basti pensare che quella che è solitamente la più ingiocabile delle tre classiche **visuali**, quella 'rasoterra', diventa una specie di sollievo che ci permette di accorgerci che non stiamo poi andando così piano come sembra; e che lo **split screen**, grazie al quale possiamo sfidare un amico in modalità **Head to Head**, non sembra paradossalmente più lento del normale, ma lento e basta. La mia 'fissazione' per il senso della **velocità** come requisito primario di un racing game trova in questo caso una giustificazione e un esempio da non seguire. Insomma, l'approssimarsi di una **curva** dovrebbe essere un momento fortemente adrenalinico, in cui tentare (e percepire) di essere 'più veloce degli altri'; in questo caso, invece, ci si sente tutti un po' come su un grosso e sicuro binario, così da farci anche passare la voglia di tentare sorpassi o staccate azzardate. Il risultato, in breve, è uno solo: la noia. I programmatori, almeno inizialmente, sembrano quasi avere intuito questo fatto, con la scelta di privilegiare le gare sprint, di uno o due giri massimo (e su **circuiti** spesso già molto brevi, da un minuto - un minuto e mezzo a giro), piuttosto che le prove sulla distanza.

Nel Career mode potrete scegliere a quali competizioni prendere parte.

TANTA FATICA PER NULLA

Insomma, dopo aver fatto l'elenco dei difetti non sembra rimanga molto da dire: siamo nella media di tutti i giochi automobilistici. La **guidabilità** è buona (e, anzi, è piacevolissimo il comportamento della vettura sui cordoli); gli **otto** circuiti sono abbastanza vari (è presente anche un **Ford Speedway** per testare le velocità di punta), anche se in realtà sono otto solo per modo di dire: è infatti solo la curiosa possibilità di 'sbloccare' sezioni di pista altrimenti sbarrate da pile di gomme che ci permette di gareggiare su percorsi alternativi delle quattro immaginarie location presenti (**Mesa Verde**, **Long Valley**, **Mountain Ring**, **Willowdale**). La parte relativa al **setup** del mezzo si concentra su interventi sui freni, sui rapporti di marcia, sull'aerodinamica e sulle sospensioni, ma in definitiva la sensazione ultima è quella di un gioco un po' sconclusionato: state magari a preparare la macchina per benino, andate in prova e gli avversari vi rifilano cinque secondi relegandovi in ultima posizione, salvo poi farsi infilare tutti e cinque come dei babbei alla prima curva della gara, e sparire fino al traguardo. Mah...



La Ford Ka in tutto il suo rosso tondeggiante splendore!



Come una faina sto cercando d'inserirmi tra i primi della classe.

E LA SIERRA COSWORTH 2.0I TURBO 16V 4X4?

Dodici modelli non sono tanti, ma non sono neanche così pochi, soprattutto se ben assortiti. Disponiamo infatti di alcune auto che godono di una grande notorietà anche in Italia, come le simpatiche automobiline sulle quali ci siamo fatti o ci faremo (dipende dall'età) le ossa (l'odiosa Ka a quattro marce, le care vecchie Escort e Fiesta, la 'giovanile' Puma) o le simpatiche automobilone sulle quali ingrasseremo nella nostra futura mezza età (Focus, Mondeo). Non solo: vincendo il giusto numero di campionati sbloccheremo sia prodotti che da noi in Italia si vedono purtroppo molto poco (come quel bel pezzo di gippone dell'Explorer, la prestigiosa 'ammiraglia' Taurus che continua a mietere successi nel campionato Nascar, e l'impressionante pick-up F150), sia bestiole che continueremo a guidare solo e soltanto in un videogioco, come la mitica Mustang e la filante Cougar. E per i più bravi un premio coi controfiocchi, quell'assurdità di concept-car della GT 90: da dietro sembra la batmobile, dal davanti una Lamborghini e vista dal fianco la cupola di un caccia Stealth, del quale probabilmente raggiunge anche le velocità...







PROVA PLANET

Casa: **3DO Company**
Sviluppatore: **Blitz Games**
Genere: **Azione (lo dice il nome...!)**
Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

Action Man 2

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore
- Grafica molto convincente
- Azione semplice ma concitata
- Trama articolata

Contro
- Svolgimento abbastanza spezzettato
- Un po' troppo semplice e anonimo
- Livello di difficoltà decisamente basso



Planet Voto
75

Chi non conosce Action Man? Beh, io non sapevo chi fosse, ma mi sono informato... Si tratta di un eroe: esperto in missioni ad alto rischio, grande atleta, profondo conoscitore delle tecniche Vu-Vai, magico al volante. Sembra pure che nel tempo libero coltivi la virtù dei lavori all'uncinetto... Ma siamo nell'ambito dei "Si dice...".



Action Man è un pupazzetto tipo Big Jim (spero che voi, rispettosi, sappiate di chi sto parlando), uno dei tanti personaggi usciti ultimamente, interprete di cartoni animati e di fumetti, e appunto materializzato in un fresco di trenta centimetri, perfettamente attrezzato e snodabile per giocare, in camera e con le mani, le avventure che si riescono a immaginare. È breve il passo dal mondo dei giocattoli e dei cartoon (spesso molto vicini fra di loro) a quello PSX, e il famoso pupazzetto è il protagonista di un CD per PlayStation. Questo.



O si guida o si spara. Sì. In sostanza, in questo gioco si fanno solo queste due cose. Tutto il resto è fuffa!

BRINDO ALLE CIANCE

I cartoni animati da sempre hanno ispirato i bambini che, nell'intimità delle loro camere, hanno cercato di replicare le avventure dei loro eroi preferiti visti in TV, muovendo dal letto alla scrivania il pupazzo che li riproduceva. E così è con le macchinette. In questa sede va bene ricordare le Micromachines a mero titolo di esempio. Le Micromachines sarebbero diventate appunto un videogioco, in cui controllare i piccoli mezzi all'interno di ineccepibili riproduzioni poligonali dei luoghi che, nella realtà, ospitano le usuali partitelle: cucina, camera da letto, giardino, gabinetto, banchi di scuola ecc.
Similmente, questo videogioco dedicato ad Action Man cerca di far rivivere le sensazioni che ha ogni bambino quando gioca con il pupazzetto all'interno della sua camera. Ma a differenza dalle Micromachines, gli ambienti presentati da questo videogame non sono domestici. Al contrario, il nuovo gioco 3DO regala all'utente le ambientazioni nelle quali il 'vero' Action Man si muove 'nella realtà'. Eh, la potenza dei videogiochi: quando ero piccolo io, muovendo il Big Jim all'interno della mia stanza potevo solo immaginare le basi segrete dei 'nemici', i campi di battaglia, i laboratori spaziali... Oggi, controllando un videogioco, vediamo esattamente quello che vorremmo e dovremmo vedere. La fantasia è morta, d'accordo... ma il coinvolgimento è aumentato in modo esponenziale!



Gli elementi poligonali presenti sullo schermo sono molto dettagliati e animati in modo perfetto. Ottimo lavoro!



BLANDO ALLE CIANCE

Adesso parliamo del prodotto videoludico. Il gioco è (lo direste, con quel titolo?) tutto basato sull'azione. Si tratta insomma di un prodotto che scimmiotta i grandi classici del genere, Syphon Filter e Tomb Raider. Ma ha



Le azioni a bordo della vettura sono fin troppo frequenti. Imparate bene a guidare, non foss'altro per rispettare lo spirito del protagonista! Action Man è un drago del volante!

CHI TI HA DATO LA POTENTE?

Le scorribande in macchina saranno frequentissime, costituendo quasi il perno del gioco. Dovete imparare bene a controllare la vettura, cosa non immediata per via del poco realistico sistema di guida. La risposta dello sterzo è molto secca e immediata, 'digitale' direi. Per contro, il freno non vi servirà se non per inchiodare, dal momento che la vettura non ha abbrivio e si ferma anche solo se lasciate il pulsante dell'acceleratore.



un livello di complessità decisamente inferiore e si concreta in qualcosa di esponenzialmente più semplice. Infatti, molte volte il gameplay è limitato a qualcosa del tipo: salta, spara, raccogli. Questo ne fa un prodotto dal target più basso rispetto a quello di Syphon Filter o Metal Gear Solid, prodotti certo più di massa, ma che comunque di questo Action Man possono invidiare l'immediatezza.

O TI MANGI QUESTA FINESTRA O TI BUTTI NELLA MINESTRA!

Il menu di apertura offre due sole scelte che riguardano la parte giocata vera e propria; ovviamente, non mancano le consuete voci che permettono di accedere alle opzioni. La sostanza delle due opzioni riguardanti le modalità di gioco lasciano leggerissimamente perplessi. C'è una modalità story, che prevede regolari missioni una dietro l'altra, e poi c'è una modalità arcade, che permette di affrontare la missione che si vuole fra quelle sbloccate tramite l'altra scelta offerta dal menu (la story, per l'appunto). Questa impostazione fa quasi venire in mente un gioco di guida o un beat'em up, con tracciati o lottatori da sbloccare, per poterli poi selezionare durante la partita successiva... e si tratta di qualcosa di decisamente insolito!



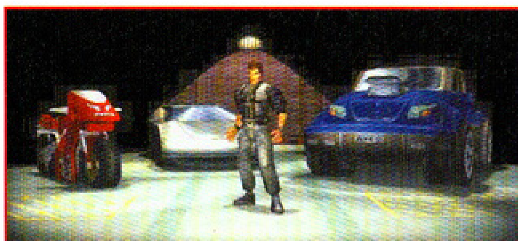
Siete chiamati a sconfiggere questo dinosauro. Questo è l'inizio del gioco. Apprezzerete fin da subito la grafica e la pronta risposta ai comandi.

QUALITÀ SENZA CONVENIENZA, O RISPARMIO SENZA QUALITÀ?

Nelle sue azioni, il nostro prode uomo di azione si troverà ad affrontare missioni al limite dell'impossibile... no, va bene... ricomincio... Le avventure di Action Man si concretizzano in tanti piccoli livelli nei quali saremo chiamati a svolgere i compiti più diversi. Un FMV introdurrà i singoli stage, calandoci nell'azione coinvolgente. La qualità delle sequenze non interattive è molto buona; d'altronde, il gioco è una diretta discendenza fumettistica e cartoonesca, quindi era lecito aspettarsi qualcosa di molto valido in tale senso, anzi era persino giusto pretenderlo! Appunto i FMV servono proprio a creare un'atmosfera, a riconoscere le familiari missioni di Action Man per calarsi meglio



Nel corso delle azioni saremo chiamati a fare largo uso della ampia gadgettistica a nostra disposizione. Ma non dovete pensare a 007 The World is Not Enough: qui non ci sono problemi di scelta o altre storie, perché tutto è molto immediato. E poi, fondamentalmente, si spara.



La riproduzione poligonale di Action Man è ineccepibile. Il rispetto dello stile e dei colori si sposa con una ottima tecnica: tanti poligoni ben smussati e animazioni ineccepibili.

nell'azione che sta per svolgersi. Sostanzialmente, le fasi giocate diciamo 'a piedi' convivono con quelle in macchina. Le prime si svolgono con una visuale in terza persona, ma la telecamera non è fissa dietro le spalle del nostro (semmai vostro) eroe e spazia molto, in un modo che risulti molto funzionale agli avvenimenti del gioco. Le seconde, alla guida dei veicoli, presentano una inquadratura in stile Grand Theft Auto e una guidabilità simile, solo un po' più rigida.

TEXTURE E CONTROTEXTURE!!!

La grafica del gioco è molto buona e convincente. Le sequenze precalcolate, come detto, si segnalano per la bellezza e la pulizia. Quelle interattive vere e proprie, invece, presentano spunti di ottima qualità. I piccoli personaggi sono tutti animati abbastanza bene e sono discretamente ricchi. Il bello è costituito dalla risoluzione, che è davvero alta, e dalle texture. I poligoni, infatti, sono ricoperti in modo eccellente da elementi grafici coloratissimi e dettagliatissimi. Proprio per questo la bellezza delle rifinitissime texture, unita all'alta risoluzione, restituiscono un aspetto visivo di prim'ordine. Il sonoro è buono. La lingua italiana in cui è tradotto si avvale dei doppiatori ufficiali del film, che si sono prestati e hanno fatto un buon lavoro nelle fasi in cui devono introdurre le missioni e le azioni.



La qualità delle animazioni ci ricorda la provenienza di questo gioco. L'impronta cartoon è evidente nello stile e nei fatti narrati.

TUTTI POSSONO SBAGLIARE

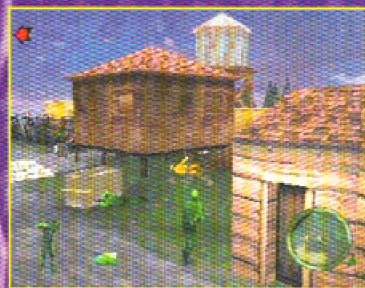
La giocabilità è buona. L'omino d'azione risponde alle sollecitazioni del pad in maniera davvero pronta e precisa. I comandi che si possono impartire sono relativamente semplici, sicuramente canonici: salta, spara, usa... Insomma, sebbene sia un gioco d'azione, la complessità di un Syphon Filter è bandita in favore di qualcosa di più immediato. Il gameplay, infatti, viene molto incontro all'utente, rispettando quello che con tutta probabilità è il target: gli appassionati del pupazzetto e del cartone di Action Man. Il difetto più grave del gioco è lo svolgimento lineare, troppo semplice e inadeguato agli standard attuali, che però rende interessanti le azioni di Action Man (certo più coinvolgenti del gioco con il pupazzo). Quindi questo prodotto è sicuramente interessante per quello che, a questo punto, abbiamo identificato come target: i bambini. Il gioco in generale, però, non regge il confronto con la concorrenza, dal momento che presenta un gameplay abbastanza datato ed eccessivamente facile. Per finire, ribadisco il concetto: l'interesse che suscita questo titolo è maggiore per tutti quelli che amano il cartoon televisivo, che ritroveranno le situazioni e i personaggi familiari. Il gameplay semplice e la giocabilità immediata favoriscono coerentemente proprio loro. Ma chi si aspetta l'azione di Strider o il coinvolgimento di Tomb Raider o ancora il gameplay complesso di Metal Gear Solid, ha sbagliato eroe. Soprattutto, ha sbagliato gioco.

UN SOLDATINO FIN TROPPO FAMOSO...

3DO 'colpevolmente' pubblica i giochi di un'altra serie di giocattoli, meno famosi (qui da noi) di Action Man. Si tratta del soldatino verde Sarge, di una linea di pupazzetti di plastica verdastra nota soprattutto oltreoceano con il nome di Army Men. In comune con il nostro eroe Action Man, Sarge ha la provenienza giocattolosa e la possibilità di giocare virtualmente con i pupazzetti che possediamo e vedere le ambientazioni che viceversa possiamo solo immaginare. I campi di guerra del soldatino verde Sarge hanno infatti un look che riproduce, con fredda essenziale efficacia, i plastici di guerra fatti con gli stuzzichini e la cartapesta. Ma ciò che Sarge ha di unico è l'insistenza con cui 3DO fa uscire le release: in poco più di un anno, legati alla serie, sono usciti la bellezza di quattro-diconsi-quattro giochi!!!









Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
Square	Racing	1-2	Sì	Dai 15ai 30anni

La sbandata della Square...

DRIVING EMOTION TYPE-S

di Lucio Prosperi

PS2 VOTO

45

Il sistema di guida 'bizzarro' e una giocabilità bassa dimostrano che alla Square farebbero meglio a dedicarsi agli RPG…

	Voto (1-10)
Grafica	7
Gameplay	4
Audio	5
Longevità	4
Originalità	4

La Square si cimenta in un campo che non le appartiene, i racing games, e purtroppo i risultati si vedono! Ridateci Squall e Rinoa!!!



La Squaresoft è senza ombra di dubbio una delle migliori software house al mondo! A conferma di questa affermazione, è sufficiente snocciolare i nomi di alcune loro produzioni: la serie di **Final Fantasy**, **Vagrant Story**, **Front Mission 3**. Il fatto che tutti questi titoli siano Giochi di Ruolo, però, è un particolare da non trascurare (qualcuno potrebbe obiettare che la casa nipponica è autrice anche di un validissimo picchiaduro, **Tobal 2**, ma quanti di voi lo preferiscono, per esempio, a **Tekken 3** e **Soul Blade**? Ben pochi, crediamo…). La tesi che la casa di Final Fantasy eccella SOLO negli RPG è avvalorata da questo **Driving Emotion Type-S**, primo tentativo di sfondare anche nel settore dei racing games.

A favore
- Buon parco-macchine a disposizione
- Graficamente più che accettabile
- Qualche tocco di classe

Contro
- Ai limiti dell'ingiocabilità
- Sistema di guida irreale
- Caricamenti eterni



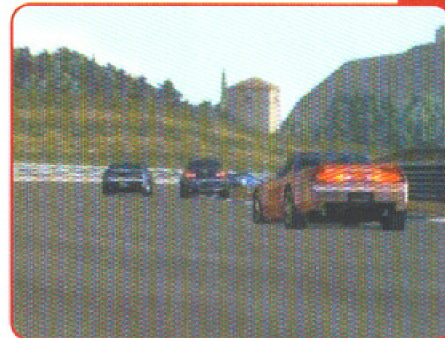
La visuale dall'abitacolo consente di vedere una porzione davvero esigua della pista.



I replay sono una delle poche cose decenti di questo titolo.

LA MIA FIAMMANTE FUORISERIE

Eppure, le premesse di questo **Driving Emotion Type-S** non sono affatto male! Il menu delle opzioni, infatti, consente di affrontare varie modalità di gioco (**pratica**, **sfida contro il tempo**, sfida a **2 giocatori**), anche se il nucleo risiede nell'**Arcade Type-S**. In questa sezione, dopo aver scelto un'auto, dovrete affrontare una a una **quattro divisioni** di difficoltà crescente, cercando di ottenere i risultati sufficienti per accedere alla successiva e così via. All'inizio potrete scegliere tra un limitato numero di vetture, ma ottenendo le vittorie sbloccherete le auto più potenti. I mezzi, tra l'altro, sono fedeli riproduzioni di alcune delle più belle automobili in circolazione: si parte dall'**Honda Civic** o la **Nissan Primera**, fino ad arrivare alla **Porsche Boxster S** e alla Ferrari 360 **Modena**. Non manca, infine, la categoria **GT**, dove mettersi al volante di vetture modificate pesantemente per questo genere di gare.

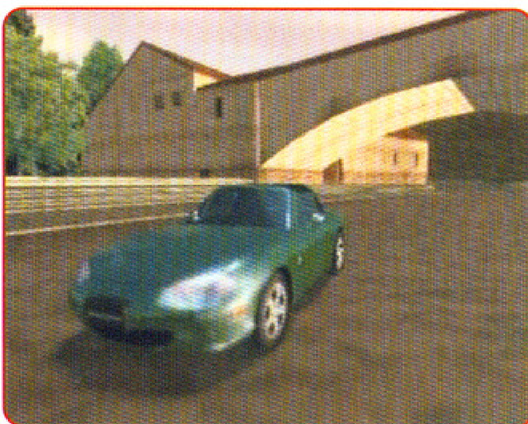


Le piste hanno dei discreti fondali, peccato che siano avvolti da una nebbiolina sospetta... Almeno non c'è traccia di pop up.

Prima di scendere in pista, avrete anche la possibilità di cambiare le caratteristiche principali dell'auto (compreso ovviamente il **colore**, che potrete scegliere solamente tra quelli di serie... Gran Turismo insegna!), il tipo di **cambio** (automatico o manuale) e di **ruote**.
L'ultima scelta riguarda la modalità di guida, tra **simulazione** (teoricamente l'auto dovrebbe comportarsi similmente alla controparte reale) o **arcade** (minore attenzione alle leggi della fisica).
L'utilizzo del condizionale non è affatto un vezzo narrativo, ma la semplice constatazione che giocando non si riesce a notare nessuna differenza tra le due modalità... forse perché il sistema di guida è ridicolo.



Questa è una delle prime vetture che potrete selezionare.



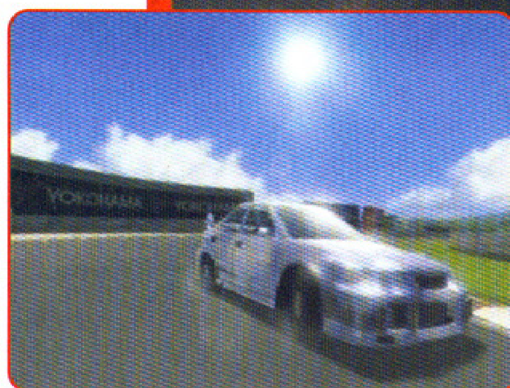
La guidabilità delle varie auto è paragonabile a quella di Luna Rossa...

TUTTI SU LUNA ROSSA

La prima sensazione che si avverte, dopo aver percorso pochi metri, è quella di essere alle prese con un simulatore di barca a vela. La macchina, infatti, ha delle reazioni davvero incredibili e irreali: al minimo contatto con gli avversari o con i bordi della pista, comincia a **imbarcarsi** reagendo in modo mai visto. Inoltre, la risposta ai comandi è decisamente **lenta** e spesso e volentieri vi troverete a rimbalzare di qua e di là senza capire quasi il perché. Di contro, in molte altre situazioni la macchina sembra incollata alla strada, tanto da far affiorare il dubbio di trovarsi davanti alla prima simulazione di tram della storia (d'altra parte dai giapponesi ci si può aspettare di tutto...).
La situazione si fa ancora più drammatica se si prendono in esame le **tre visuali** a disposizione. Se quella anteriore è l'unica che riesce a regalare un minimo di velocità e una parvenza delle emozioni promesse dal nome del gioco, le altre due sono aberranti! Quella dall'interno, sebbene debba essere apprezzata la realizzazione del **cruscotto** e soprattutto delle **mani** sul volante, permette una visuale di pista troppo ridotta e una velocità di gioco bassissima; quella da dietro ci offre una vettura che sembra scivolare sull'asfalto, con tempi di reazione degni di un orso in letargo...



Curiosamente il volante è a destra... ...In Giappone guidano così?



Discreti i riflessi di luce, specialmente quelli relativi ai fari anteriori.

LE EMOZIONI DEI CARICAMENTI

Dal punto di vista grafico, fortunatamente, **Driving Emotion Type-S** risulta più che discreto. Le **piste** sono ben caratterizzate, così come non mancano diversi tocchi di classe come i **riflessi** sulle carrozzerie e gli **effetti di luce** (bellissimo quello legato ai fari delle auto che si accendono prima dell'entrata in galleria). In alcuni tracciati emergono anche vari elementi di contorno, come **fuochi d'artificio** che si scorgono in lontananza o porzioni di pista con **fondo** diverso.
Gli sviluppatori, però, non si sono certo 'fusi' il cervello per realizzare ambientazioni un po' originali e si vede chiaramente l'influenza di **Ridge Racer** (soprattutto nei circuiti cittadini). Come detto, i **fondali** non sono affatto male, anche se appaiono sbiaditi e nebulosi... Si tratta forse di un espediente per evitare spiacevoli effetti di pop up? In ogni caso, l'unica sezione degna di nota del gioco è proprio quella relativa alla **grafica** (il **sonoro**, invece, non lascia assolutamente il segno).
Assolutamente devastanti, come nota conclusiva, i **tempi di caricamento**, tra i più lunghi della storia delle console. Prima di poter affrontare una gara dovrete attendere quasi due minuti... francamente ci sembra davvero eccessivo! Oltretutto, l'attesa contribuisce a far aumentare le aspettative, che poi vengono puntualmente disilluse.

BANDIERA A SCACCHI

Terminata la corsa, questa prova a quattro ruote della **Square** entra di diritto tra i titoli per PS2 da non considerare.
Il vero problema di **Driving Emotion Type-S** è quello di offrire un sistema di controllo ibrido (a metà tra un arcade e una simulazione... di barca a vela) che non riesce a regalare la frenesia e l'adrenalina di un Ridge Racer, né la precisione e la soddisfazione di un Gran Turismo. E come spesso capita, le vie di mezzo non fanno altro che deludere.
Aspettiamo con ansia il riscatto della mamma di Final Fantasy, magari proprio con il capitolo dieci o con The Bouncer.

DIVERSI PUNTI DI VISTA

Driving Emotion Type-S propone tre diverse visuali di gioco, due delle quali assolutamente ingiocabili... Niente male, no?

- Anteriore: è la classica visuale che mostra solamente la pista e nessuna parte dell'auto, come da un'ipotetica telecamera posta sul muso della vettura. È l'unica a garantire una certa manovrabilità e una discreta sensazione di velocità.

- Interna: mostra il cruscotto e il volante della macchina, cosa che ostruisce buona parte della visibilità della pista. Bizzarro il fatto che il volante sia sulla destra, tragico che la sensazione di velocità sia quasi nulla.

- Posteriore: visuale da un'ipotetica telecamera posta alle spalle della macchina. La sensazione di velocità che garantisce è bassissima, mentre la guidabilità è semplicemente ridicola. Guardatevi bene dall'utilizzarla!

TRAIETTORIA IDEALE

Tra le modalità di gioco che potrete selezionare ce n'è una denominata traiettoria ideale, un nome che lascia piuttosto interdetti. Invece, non si tratta d'altro che della sezione di pratica nella quale cercare (invano) di affinare le proprie doti di pilota. I percorsi, infatti, indicano con una spessa linea rossa la traiettoria corretta, e i punti di frenata consigliati con una linea spezzata. In questa sezione sono disponibili anche quattro piste denominate Autocross, alle quali potrete accedere solo da qui.

Casa: **Take Two Interactive**
Genere: **Simulazioni varie**

Numero giocatori: **1/2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**



Aqua GT

DI ALFREDO DELMONACO

PROVA PLANET

Planet Voto

67



A favore:
- Divertente per una decina di partite
- Scrolling fluido e veloce
- Molti i segreti nascosti
- Costa solo Lit. 29.900 (originale, naturalmente!!)

Contro:
- Complessivamente mediocre
- Monotono alla lunga, nonostante i motoscafi/circuiti bonus

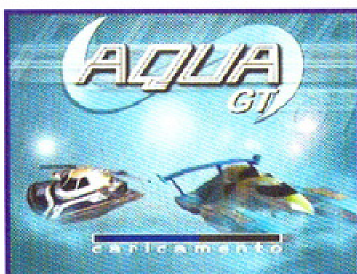
Per i pochi fortunati possessori di **motoscafi** o per i molti che hanno avuto il piacere di salirci, di certo il ricordo dell'ondeggiare della prua, del vento nei capelli (a proposito... in foto sembra che ne ho di meno...), e magari pure di una bella figliola accanto, è sicuramente piacevole. In effetti, quasi tutti colleghiamo motoscafo-estate-mare in un turbinio di ricordi più o meno vividi. Per molti, invece, motoscafo significa gare, competizioni, odore di miscela e velocità folli. In effetti, è proprio questo l'argomento trattato da **Aqua GT**, che prende spunto dalla sigla altisonante per introdurre il mondo dei motori a elica.



Una grafica mediocre, giustificata però da uno scrolling molto fluido e veloce.

MODALITÀ AQUATICHE

Sebbene la prima impressione possa essere quella di trovarsi di fronte a una simulazione, dopo poche partite ci si rende subito conto che il tutto è centrato parecchio sulla parte **arcade**, con collisioni senza conseguenze e un sistema di controllo molto immediato. Le modalità di gioco, comunque, prevedono anche la possibilità di intraprendere un **Campionato** (con tanto di qualifiche e starting grid) e una sezione **Arcade**, dove l'utente dovrà cercare di completare i circuiti nella migliore posizione e nel tempo prestabilito.
Diciamo da subito che sebbene l'arcade possa risultare piacevole per un paio di partite, il punto forte del titolo **Take Two** è il **Torneo**. Una volta scelto il vostro motoscafo, potrete



I caricamenti, nonostante non siano lunghissimi, saranno molto frequenti.

cimentarvi in una serie di Gran Premi a punti dove il punteggio vi verrà dato in base al piazzamento. Caratteristica interessante è rappresentata dal fatto che le tappe del tour toccheranno località più o meno famose, dando libero sfogo ai programmatori di ricostruire spaccati di monumenti caratteristici. Per esempio, a **Londra** dovrete gareggiare fra le insenature del **Tamigi**, scorgendo sullo sfondo il Big Ben. Così anche per **Parigi**, **Amsterdam** e le altre città. Altra particolarità interessante riguarda invece la **longevità** del titolo. Sono state implementate, infatti, molte **modalità nascoste** che permetteranno all'utente di mantenere sempre vivo l'interesse.



Bello il lens flare... Peccato che l'avremo trovato in almeno altri 100 giochi!

UN PREZZO VANTAGGIOSO

Nonostante dal punto di vista prettamente grafico **AQUA GT** non sia il massimo, bisogna riconoscere che i programmatori sono riusciti a ottenere un buon compromesso fra il dettaglio delle locazioni e dei motoscafi, e lo **scrolling**. Scarni sì, un po' a quadrettoni pure, ma lo schermo viaggia veloce, soprattutto se sarete abbastanza fuori di testa da utilizzare la visuale **in prima persona**. Anche il **sonoro** fa il suo dovere, con il suo bel soundtrack a base di 'tunza tunza' violento che tanto piace agli housemusic fan. Beh, che dire di Aqua GT... non siamo sicuramente di fronte a un capolavoro assoluto, ma neanche a una scolopendra ingiocabile. E poi, bisogna considerare alcune cose importanti: ai fan del genere piacerà, è un giochino divertente per chi ama i racing games, costa solo Lit. 29.900. Sì, avete letto bene... costa così poco perché Aqua GT rientra nella categoria dei giochi di basso prezzo attuata dalla **Sony** per contrastare la pirateria. Farlo prima no, eh???

Il mal di mare

Sebbene sia da sempre un fermo sostenitore dell'importanza della visuale interna a volte, in effetti, giocare una simulazione di guida in maniera più realistica risulta un'impresa improba. Era il caso della famosa visuale 'ondeggiante' di Wipeout 2, ed è il caso di AQUA GT, dove i flutti azzurrognoli/verdastri dei vari corsi d'acqua provocano alla lunga il mal di mare. Se riuscirete a non prendere un antiemetico per i primi venti minuti, allora forse sarete riusciti a superare la fase 'critica' e potrete gustarvi il gioco dall'interno della cabina di comando...





Acc... solo un secondo posto nelle qualifiche... Poco male, alla partenza lo brucio...


LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION
PLANET PLAYSTATION
© INFOGRAMES

ONI™



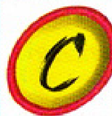

LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION
PLANET
PLAYSTATION


FINAL
FANTASY IX

Casa: **Sony** | Numero giocatori: **1** | Compatibilità: **Dual Shock (solo stick)**
Genere: **Platform** | Blocchi memoria: **1**

La Sirenetta 2

di Matteo Pozzi



Correva il 1989, quando il ventinovesimo lungometraggio **Disney** inaugurò una fortunata era per il marketing dei cartoni animati. **La Sirenetta**, infatti, più che l'ultima delle 'ingenue' pellicole degli anni Ottanta, ancora popolate da eroici animaletti favolistici (**Red e Toby**, **Fievel**, **Basil**, o la sottovalutata ecoterrorista topina **Brisby**), fu la prima furba e colossale operazione che ha poi portato, nel corso degli anni Novanta, alla nascita di un vero e proprio star-system. La protagonista, **Ariel**, carina, curiosa e coraggiosa, è stata il prototipo di ulteriori eroine Disney come **Bella**, **Pocahontas** o **Mulan**, anche e soprattutto per quel che riguarda il merchandising di varia natura che accompagna il lancio (in Italia ormai tradizionalmente natalizio) dei film. È in quest'ottica che rientra l'uscita, esclusivamente per il mercato degli home video, di un sequel intitolato **La Sirenetta II - Ritorno agli abissi**. E, puntuale come le tasse, eccone anche il videogioco.



La sirenetta parla con il suo amichetto pesciolino.

La storia si ripete

In realtà, questo adattamento per PSX prende la storia da lontano, comprendendo al suo interno anche l'intero primo episodio.
Il risultato, dal punto di vista della trama, è confusionale. Le ellissi narrative tra un livello e l'altro si sprecano, né bastano a ridare una certa logica alla storia i bei **filmati** presi pari pari dalle due pellicole. La naturale simpatia di questi disegni animati stride anzi con la **grafica**, un po' troppo spigolosa, del gioco vero e proprio.
Il fastidio è accresciuto dalla sua sostanziale inutilità, trattandosi di un 'semplice' **platform** a 2D, per quanto sui generis. Ben **dieci** dei dodici livelli si svolgono infatti interamente **sott'acqua**, innalzando al ruolo di concept quello che è comunque un *topos* storico del platform, il livello subacqueo (operazione peraltro già vista e che trovò anni fa un'incarnazione di successo nel buon **Ecco the Dolphin** per Mega Drive).

Interpretiamo inizialmente il ruolo della giovane figlia di re **Tritone**, **Ariel**, rivivendo la sua lotta contro l'obesa strega **Ursula** per il possesso di un arcano **tridente dorato**, che dà potestà su tutti i mari. Lotta che, una dozzina d'anni dopo, si ripete grosso modo negli stessi termini fra la figlia di Ariel, la piccola **Melody**, e la sorella magra di Ursula, tale **Morgana**. Ad accompagnare le due pinnute protagoniste nelle loro peregrinazioni sono alcune esilaranti spalle comiche. Al tenero pescetto **Flounder** (che appare, orrendamente inquartato e con un insopportabile vocione postpuberale, anche nella seconda parte del gioco) e al saccente granchio **Sebastian**, indimenticabili già nel primo film, si affiancano il generoso tricheco **Dash** e lo scaltro pinguino **Tip**. Questi PNG daranno aiuti e consigli ad Ariel e Melody per buona parte del gioco, caricandone ulteriormente la dimensione 'infantile'.

Chi ha paura del granchio cattivo?

Siamo di fronte - come è ovvio, dato il target cui si rivolge - a un gioco facile, e breve. I **livelli** non sono enormi, anzi sono poco sviluppati rispetto alla possibile estensione che un gioco 'subacqueo' può offrire. Le cose da fare sono poche, essenziali e sequenziali (trovare l'oggetto che permette il passaggio al quadro successivo) e i **nemici** (pesci e crostacei vari) costituiscono un pericolo molto leggero (anche i due **boss** non sono certo imbattibili). Spesso, però, sono tentate variazioni sul tema della **"ricerca della chiave"** (un livello a tempo, uno a inseguimento, e due più classicamente 'di piattaforme', peraltro tecnicamente penosi), e un diverso al semplice vagabondaggio è offerto dalla possibilità di raccogliere delle **perle** che, raggiunti determinati quantitativi, sbloccano alcuni divertenti **sottogiochi bonus**.
In definitiva, un prodotto specifico per l'infanzia, discretamente noioso quanto a dinamica di gioco ma - e ci mancherebbe, vista l'ufficialità - ravvivato dalla garbata simpatia del relativo cartoon.



Il vostro obiettivo è quello di raccattare più dobloni possibili.



Potrete utilizzare questa sezione per accedere ai vari stage.



In fondo al maar...

Sono tre i bonus cui la completa vendemmia delle perle ci permette di accedere: il rhythm game L'Orchestra di Sebastian (basato sul celebre motivetto che dà il titolo a questo box), il Gioco delle bollicine ma, soprattutto, il divertente Gioco delle Palle di neve: quattro idioti (Flounder, Dash, Tip e il pesciazzo Undertow) in equilibrio su altrettante palle di neve, che cozzano fra di loro nel tentativo di non cadere in acqua da una piccola (e scivolosissima) 'arena' di ghiaccio: l'ideale per una ben implementata modalità a due giocatori.

Planet Voto
75



A favore:
- Facile, colorato e spiritoso: disneyano
- Musiche e doppiaggio (in italiano) di qualità
- I sottogiochi lo rendono un po' più vario

Contro:
- Meccanica di gioco ripetitiva
- Trama confusa
- Breve e facile

Casa: **Take Two Interactive**
Genere: **Sparatutto**

Numero giocatori: **1/2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

Spec Ops: Ranger Elite

DI ALFREDO DELMONACO

Planet Voto

65

	1-10
Grafica	5
Gameplay	6
Sonoro	6
Longevità	6
Originalità	5

A favore:
- Approccio tattico marcato
- Alcune missioni oggettivamente divertenti
- Discreta cura dell'armamentario dei soldati
- Prezzo ridotto: Lit. 29.900

Contro:
- Realizzazione tecnica da Corte Marziale
- Difficoltà elevata
- Molto simile al predecessore
- A volte frustrante

Seconda apparizione dei Ranger più tosti dell'universo. Avevamo recensito già un episodio della serie **Spec Ops** proprio su queste pagine, nel numero dello scorso maggio. Per quelli che se lo sono perso facciamo un piccolo riassunto: **Spec Ops** è una delle serie più seguite su PC e l'anno scorso, per la prima volta, ne è stato fatto un (mediocre) adattamento per la nostra fida PlayStation.
Le Operazioni Speciali consistono in **missioni** molto delicate, dove sono in gioco interessi internazionali, gruppi terroristici o situazioni particolarmente delicate. Per risolvere queste situazioni senza rischiare di compromettere l'equilibrio mondiale non basterebbero i comuni soldati, che affronterebbero la cosa in maniera troppo bellicosa, rischiando di mandare in fumo tutto ancor prima di iniziare. Per questo motivo è stato creato il **Ranger Team**, una selezione dei migliori soldati di tutto il mondo, addestrati proprio per questo tipo di operazioni.



All'inizio di ogni missione potrete fare il punto della situazione nel dettaglio e prendere nota dei compiti fondamentali da portare a buon fine.

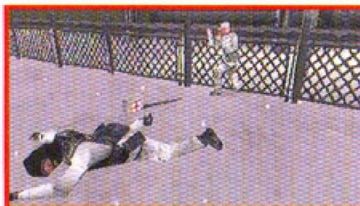
UNA VITA DIFFICILE

In questo secondo episodio, la solfa non è cambiata di molto. Le missioni più rognose e complicate vi verranno affidate senza troppi complimenti. A capo di un esiguo gruppetto di Ranger, ognuno con le proprie specifiche tecniche, dovrete infiltrarvi nelle maglie nemiche e senza farvi notare recuperare documenti, far saltare importanti punti di collegamento e via discorrendo. Naturalmente il tutto cercando di eliminare meno gente possibile e di non lasciare tracce. Un dettagliato **briefing** all'inizio di ogni missione vi metterà subito al corrente della



Sebbene graficamente sia mediocre, gli effetti luce dello scoppio di un'arma da fuoco sono convincenti.

situazione, illustrando **zone di attacco** e **postazioni nemiche**. Scopo del gioco è abbozzare un piano strategico e attuarlo, scegliendo gli elementi adatti allo scopo. A tal proposito potrete scegliere fra una discreta varietà di uomini specializzati. Dal **soldato d'assalto** al **demolitore**, dal **cecchino** al **mitragliere**, avrete sempre l'uomo giusto da impiegare, a seconda di come vorrete impostare l'operazione.



Un cattivo approccio tattico o un'errata scelta degli uomini porterà inesorabilmente a una sola conclusione...

UN RANGER UN PO' ZOPPICANTE

Spec Ops: Ranger Elite dal punto di vista tecnico è scadente. Innanzi tutto, graficamente non è stato fatto nessun passo avanti rispetto al primo episodio. Questo è ancor più grave, se si pensa che i segreti e i codici di programmazione nascosti della Play sono stati tutti svelati e possiamo certamente affermare che la scatoletta grigia può dare di più. Ma molto di più! Se si esclude la **grafica** da fucilazione immediata e uno **scrolling** a volte zoppicante, rimane comunque un gioco impegnativo e con un certo spessore.

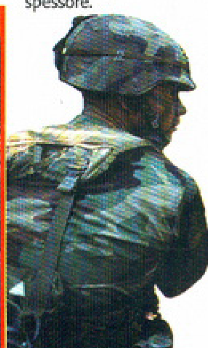
L'importanza di essere precisi e veloci

Una delle caratteristiche fondamentali di un buon cecchino è il sangue freddo. Una volta appostati e inquadrato l'obiettivo, non si può sbagliare, poiché si potrebbe non avere una seconda



possibilità. Inoltre la velocità di esecuzione, unita alla precisione di tiro, si rivelerà di primaria importanza per cogliere al volo l'unico momento in cui il bersaglio è visibile. In questo secondo episodio è stata data più importanza alle funzioni di cecchino rispetto al primo, nel quale erano state valorizzate solo nelle sezioni di gioco più avanzate. Molti saranno i passaggi in cui dovrete colpire da lontano, liberando il campo dai nemici seminascosti e aprendo la strada al vostro collega. Per poter attivare la funzione Zoom dovrete scegliere il cecchino nel briefing iniziale, successivamente selezionarlo e infine premere il tasto a.







Un pugno di uomini superaddestrati al vostro servizio dovrebbe garantirvi una discreta varietà di specializzazione.

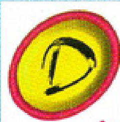
Casa: **Acclaim**
Sviluppatore: **Osiris Studios**

Genere: **Simulazione sportiva**
Numero giocatori: **1-2**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

HBO Boxing

DI CHRISTIAN PETTINI



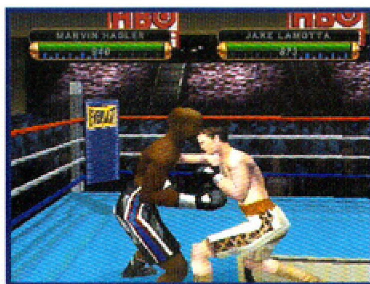
Dopo i due grandi giochi di boxe del mese scorso, quello serio (**Knockout Kings**) e quello scemo (**Ready to Rumble 2**), è il turno di questo nuovo parto **Acclaim**. Si tratta di un gioco che si presenta completo: arcade, career mode (con tanto di editor!). "Com'è? Com'è?" si staranno chiedendo gli appassionati che, dopo la scorpacciata di trenta giorni fa, hanno ancora fame. Beh, ho una buona notizia: è meglio di **Victory Boxing**. Ho una notizia un po' peggiore: esser meglio di Victory Boxing non vuol dire nulla, perché pure l'originale **Space Invaders** lo è...

L'INTERA VITA AGONISTICA DI UN ATLETA O LO SPETTACOLO DI UNA SERA?

Dopo una presentazione che illustra la **HBO** e, in stile 'moderno network televisivo' (e infatti la HBO è proprio un network televisivo), gli incontri, si accede a un menu che offre una serie di scelte: **campionato**, **partita secca**, scontro fra **due giocatori**, **opzioni**... Due voci sono intriganti. La prima è la modalità **Carriera**, che prevede la creazione di un pugile, la gestione degli allenamenti e del calendario degli incontri, che hanno come obiettivo ultimo, prevedibilmente, la conquista della corona.
La seconda modalità è tanto cara alla Acclaim, che l'ha sviluppata e perfezionata nei suoi giochi di wrestling. Si tratta della **Pay-per-view**, con la creazione di un evento televisivo, una serata con più match e un suggestivo contorno fatto di 'clima grande evento': mille luci, velocità, spettacolo. Il gioco offre la possibilità di impersonare sul ring i grandi atleti che hanno reso nobile questa disciplina. Ce ne sono molti, replicati con uno stile che lascia molto a desiderare per quanto riguarda l'aspetto, e che per quanto riguarda la sostanza è pure peggio...

QUANDO SI AFFRONTA UN ECTOPLASMA...

La *noble art*, la boxe insomma, prevede lo scambio violento di colpi fra i due atleti che si fronteggiano. Si suppone che una simulazione di boxe rispetti questo criterio. E in effetti, almeno formalmente, **HBO** lo fa, ma alcuni errori grafici grossolani lo fanno sembrare un'altra cosa! Infatti accade, nemmeno poi tanto raramente, che i colpi sferrati non vengano avvertiti da chi li subisce, non perché quest'ultimo li schivi, ma perché i cazzotti lo... trapassano come se fosse un fantasma. Si verificano sovente, nei giochi meno curati, errori di questo tipo, con **collisioni** assurde fra elementi poligonali o con impossibili **compenetrazioni**. Addirittura Gran Turismo 2 ne è afflitto, di quando in quando. Ma un gioco di boxe non può presentare un errore simile e, soprattutto, in modo così marcato!



Match storico e impossibile: Hagler vs La Motta. Mi sapete dire, guardando l'immagine, che fine ha fatto il destro di La Motta? Ve lo dico io che c'ero: ha trapassato il corpo di Hagler. Il quale si è ritirato, ma mica è morto... non è il suo fantasma quello sul ring!



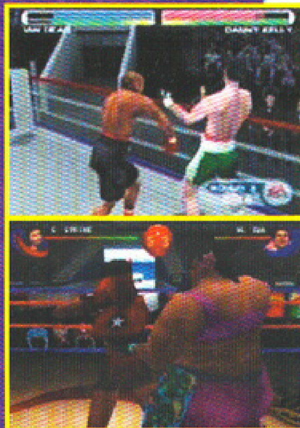
La fase di creazione del pugile non ha niente a che vedere con quella dei wrestlers fatti dalla stessa Acclaim. È molto peggio. E non si sa perché. Misteri della vita!

COME SCOPRIRE SE QUALCUNO VI VUOL MALE

Il divertimento che deriva dall'esperienza di gioco è fortemente leso dal difetto appena esposto, e la **giocabilità** certo non contribuisce a eliminare il problema. Il **sistema di controllo** si comporta con negativa coerenza: infatti, non è facile guidare i movimenti del pugile. Questo per colpa di una cattiva programmazione, i cui errori partono dalla **grafica** (che impedisce un controllo puntuale) e poi arrivano sulla **giocabilità**. Il cattivo lavoro è comunque costante: a parte l'**introduzione**, che ha uno stile veloce e accattivante, tutto è brutto.
I **movimenti**, oltre a essere funzionalmente poco utili quando dovrebbero raggiungere il bersaglio e invece lo trapassano, sono anche abbastanza innaturali, soprattutto sono goffi e scoordinati, con gli atleti che pendono e, ciondolando, barcollano a destra e a manca. Decisamente negativo. In tutto questo le texture dei boxeur sono belle, ma i corpi sono costituiti da arti mal collegati con il busto. E le **animazioni**, poi, sono pure peggio. Sembra che siano state fatte su di me quando vado a correre, che inciampo e mi sbraccio ogni metro. Il contorno è persino peggio della grafica, preferisco non infierire, ma lasciarvi il gusto di guardarlo da soli, dalle immagini. Lasciate questo gioco dove sta e, se per caso qualcuno ve lo regala, rompete con costui qualunque rapporto. Significa che segue la logica del 'ditelo con i giochi'. E vi sta dicendo che vi vuole male!

Quelle che devono essere le vostre preferenze

Dicevo nel corpo principale della recensione che questo HBO Boxing ha il coraggio di sfidare due titoli di boxe usciti ultimamente. E lo fa rinunciando anche a uscire in anticipo, che avvantaggia i titoli di minore qualità. Evidentemente all'Acclaim sono sicuri di aver sfornato un capolavoro che non ha bisogno di anticipare l'uscita rispetto alla concorrenza per vendere... mah... Insomma, il mese scorso sono usciti Knockout Kings 2001 (made by Electronic Arts) e Ready to Rumble Boxing Round 2 della Midway. Sono due titoli che si rivolgono a un pubblico simile, ma non coincidente. Il primo è una simulazione ineccepibile, che replica i pugili reali con le loro caratteristiche fisiche, atletiche e somatiche. Una simulazione accurata e fedele! Il secondo ha un look cartoonesco e animazioni spassose, ma nasconde una sopraffina tecnica di gioco e una profondità che va scoperta di partita in partita. Entrambi sono di gran lunga migliori di questo HBO Boxing, che consiglierei solo a un masochista.



Due giochi che stanno su un altro pianeta. Lasciate questo HBO Boxing dove sta e scegliete fra questi due, secondo le vostre preferenze.

Planet Voto

55



A favore:
- L'atmosfera televisiva dell'HBO
- Le opzioni di gioco, tra cui una valida modalità Career
- Bellissimo il filmato introduttivo

Contro:
- La grafica è pietosa
- Il sistema di controllo è orribile
- Giocarci non diverte, semmai affligge...

Casa: **EA Games**
Genere: **Giochi di ruolo**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**



Darkstone

DI STEFANO VANINI

Planet Voto

55



A favore:
- Audio, specie per le musiche, davvero ben realizzato
- Tante armi e magie a disposizione
- Molto veloce

Contro:
- Grafica non entusiasmante
- Concettualmente datato

PROVA PLANET

L'o sappiamo. Chi ha il PC per certe cose è fortunato. Può volare con i simulatori di volo più sofisticati, correre i Gran Premi migliori, giocare in Rete a una miriade di sparatutto, gestire praticamente ogni attività, da un chiosco di frullati alla vita della gente. "Però non ha picchiaduro decenti", potrebbe obiettare qualcuno; "Ma ha sempre Diablo" chiuderebbe qualcun altro. Ebbene, io sono tra quelli che trova **Diablo** per PC abbastanza noioso: non che non mi piaccia la mattanza continuata, ma la trama sembra essere troppo debole per giustificare la qualifica di GDR che gli è stato affibbiato. E poi, nei GDR si va in giro in comitiva. Beh, sulla PSX non sentivamo certo la necessità di un suo clone (abbiamo di meglio da fare con i vari Final Fantasy), eppure il clone è arrivato ed è cosa buona e giusta che Planet PlayStation vi racconti la rava e la fava.



Ho appena steso una vespa, adesso tocca ai due goblin! Sono una macchina da guerra!

YUM YUM, QUANTO SIAMO ORIGINALI!

In un mondo fantasy piuttosto classico, quindi con piccoli villaggi circondati solo da una natura nemica piena zeppa di creature malvage, un **alto sacerdote** ha tentato di fare il caro e vecchio patto con il diavolo, anche se in questo caso al diavolo si è sostituito un **drago** con un pessimo carattere, **Drakkand**. Lo scopo del sacerdote era quello di aumentare il proprio potere oltre i limiti umani, sottomettere tutti quanti e vivere felice come il miglior 'kapo tel monto'. Purtroppo per lui non aveva fatto i conti con il citato pessimo carattere del drago che, lungi dal lavorare per conto terzi, ha deciso di fare tutto da solo, abbrustolire con un'alitata al metano il sacerdote e i suoi accoliti e instaurare un bel regime di terrore sulla Terra tutta. Chi potrà mai liberare l'umanità dal giogo draccandiano? Indovinato! L'indomito eroe interpretato dal giocatore che può scegliere tra **quattro** differenti classi di personaggi: il **guerriero**, l'**elfo**, il **mago** e il **ladro**, tutti disponibili in versione **Male** e **Female**.





Come in ogni RPG che si rispetti i cimiteri non mancano mai.

COSA C'È DI BUONO

Per essere un RPG, a dire il vero, non manca quasi nulla: oltre **trenta livelli** esplorabili per **trenta missioni**, dozzine di **armi**, **armature**, **magie** e **pergamene** più una caterva di nemici cattivissimi che bramano solo il vostro sangue, villici espansivi, commercianti furbacchioni (che come in tutti i RPG vendono al quadruplo di quanto acquistano); eppure, non si resta storditi dalla bellezza di questo gioco, anzi. La **trama**, interessante per carità ma non certamente originale, è poco profonda e coinvolgente, trasportando il giocatore da una missione all'altra a caccia di **gemme**. Proprio come in **Diablo**, si devono liberare determinati luoghi dalle presenze nefaste dei nemici e il tutto, alla fine, non dà particolari soddisfazioni. D'altro canto la **velocità** del gioco è più adatta a un arcade che a un RPG, con poco tempo per pensare ed elaborare una qualsiasi strategia. Se i nemici a due gambe possono andare, anche se graficamente sono caratterizzati maluccio, dopo poco diventano realmente insopportabili le **vespe giganti**, veri 'insetti-tacchino' che resistono poco alle mazzate, danno un sacco di fastidio mentre si va a spasso per dungeon o contadi e muoiono misteriosamente con uno **scoppio**. Chi non possiede un PC e vuole giocare a **Diablo** più di ogni altra cosa nell'universo potrebbe certamente prendere in esame l'acquisto di questo titolo, ma chiunque cerchi un RPG con attributi, profondità e tutte le doti di un gioco di ruolo 'pesante' guardi pure, ma passi ad altro.



Gli effetti di luce sono più che appropriati.

Magie e sortilegi

Quante volte, durante una partita ai vostri RPG preferiti, avete usato la magia? Beh, sappiate che oltre al mago Oronzo, a quello di San Remo e delle lottologhe televisive, esistono anche maghi e maghe reali (in questo caso streghe e stregoni), gente che non va in giro a mettere i manifesti ma fa le cose – per così dire – sul serio. Sono i Wiccans, una comunità numerosissima che trova adepti in giro per il mondo e che basa le proprie pratiche sugli elementi base che compongono il nostro essere: Terra, Aria, Acqua e

Celtic Connection Wiccan Website Award Of Excellence

Fuoco. Il Web è pieno di siti dove trovare informazioni su questo culto rigorosamente pagano, le pratiche, i testi di 'formazione' e quant'altro...



Questo simpaticone incute timore solo a guardarlo, meglio trattarlo bene...

IN REGALO PER VOI LA KONOKO SACK

Vi è piaciuto Oni, vero? Scommettiamo che vi è piaciuta ancora di più la sua protagonista, la bella Konoko. Planet PlayStation, che vuole vedervi sempre felici e sorridenti, ha deciso di regalarvi la sua sacca!



Effettivamente Oni è senz'altro uno dei titoli al momento più interessanti disponibili per PS2, sia a livello di giocabilità sia per la realizzazione tecnica. E poi la sua protagonista, la dolce ma forte Konoko, ha senza dubbio fatto breccia nel cuore di molti tra voi... Vi piacerebbe, dunque, potervela mettere in spalla?
Purtroppo, per il momento non siamo ancora in grado di mandarvi a casa una sua riproduzione gonfiabile, ma siamo convinti che apprezzerete moltissimo ugualmente il regalo di Planet PlayStation. Si tratta di una sacca. Intendiamoci, non è una sacca qualsiasi, ma la sacca di Oni, con l'immagine di Konoko in bella evidenza!
Già vediamo la bramosia nei vostri occhi... Già state pensando a quanto vi invidieranno i vostri amici quando ne potrete fare sfoggio. La volete, vero? Beh, innanzitutto dovrete meritarvela, dimostrando di essere abbastanza abili e profondi conoscitori di Oni. Eh sì, perché questo dono non è per tutti (altrimenti di cosa potreste vantarvi?!?), ma solo per chi sarà in grado di rispondere correttamente a 'quattro domande quattro' riguardanti il bellissimo gioco della Bungie e la sua splendida protagonista. Solo i più preparati, dunque, potranno ricevere direttamente a domicilio, comodamente seduti in poltrona, una delle sacche in palio!
Perciò bando alle ciance e sotto con il fuoco di fila delle domande. Concentratevi o sarete costretti a fare a meno di portarvi la bella Konoko sulle spalle...

1) Di che colore sono i capelli di Konoko?
A) Viola
B) Biondo platino
C) È calva

2) Contro chi combatterete nell'arena di allenamento?
A) Contro un plotone di marines
B) Contro i Cavalieri dello Zodiaco
C) Contro una banda di droidi

3) Come si chiama l'assistente di Konoko?
A) Shimatama
B) Lady Godiva
C) Aiwara

4) Di quanti livelli è composto il gioco?
A) 130
B) 17
C) 6

Ritagliate (le fotocopie non valgono!) il tagliando e speditelo alla redazione di Planet PlayStation.
I primi che risponderanno in maniera corretta a tutte e quattro le domande riceveranno la sacca di Konoko direttamente all'indirizzo che avranno indicato.
Nel tagliando dovrete indicare le lettere corrispondenti alla risposta giusta.
Non si tratta di essere solo esperti di Oni, ma anche di essere veloci, quindi affrettatevi!

KONOKO SACK



C/O MEDIA GROUP S.R.L. - Via Frua 15 - 20146 MILANO

NOME ....

COGNOME ....

INDIRIZZO ....

....

RISPOSTE
1. A ☐ B ☐ C ☐
2. A ☐ B ☐ C ☐
3. A ☐ B ☐ C ☐
4. A ☐ B ☐ C ☐

Casa:	Genere: **Simulazione**	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
Konami	**sportiva**	**1-2**	**no (solo inglese)**	**Dai 16 ai 35 anni**

Uno spettacolo per gli occhi!

ESPN X GAMES SNOWBOARDING

di Alessandro 'Pitone' Seccafieno

Quattro mesi di vita, poche killer applications, ma già due giochi di snowboard. Può essere un dato indicativo?

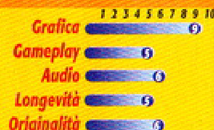
A favore
- Database di rider e attrezzature immenso!
- Grafica superlativa
- Modalità freeride devastante!

Contro
- Lento, lento, lento!
- Difficile orientarsi all'interno dei vari menu (la Lounge è orrenda!)
- Controllo complesso e difficile

PS2 VOTO

60

Un titolo potenzialmente davvero valido penalizzato da un sistema di controllo complesso e da una devastante lentezza. Ci aspettavamo di più!





uesto gioco è la dimostrazione di come si stia procedendo per tentativi nella creazione di titoli all'altezza della PS2. **X-Games**, graficamente, si avvicina a giochi come **Madden** e **Kessen**, per non dire che li supera. Ha certamente delle feature interessanti, è precisissimo nel suo vasto **database** e ha un'impostazione 'televisiva', cioè improntata sulla spettacolarità dei **replay**, sui cambi di inquadrature e sul generale senso di **realismo** che queste caratteristiche combinate gli conferiscono. Purtroppo, è però carente sotto l'aspetto del **gameplay**. E definirlo carente significa essere buoni! Noi sappiamo che con la PS2 si possono raggiungere traguardi altissimi, sia in termini di grafica che di 'informazioni' disponibili: in questo caso centinaia di **tavole**, **attacchi** ed equipaggiamento vario. Non dobbiamo dimenticarci, però, che l'obiettivo principale è quello di divertire; e se anche uno si diverte a guardare ESPN (che è un vero e proprio canale americano) non è detto che trovi altrettanto divertente 'guardarlo' su PS2. Probabilmente è l'intervento umano a rovinare il tutto: avrebbero potuto vendervi questo gioco come un DVD leggermente interattivo e forse ne sarebbe uscito un prodotto migliore!

DIFFICILE E LENTO: PERÒ!

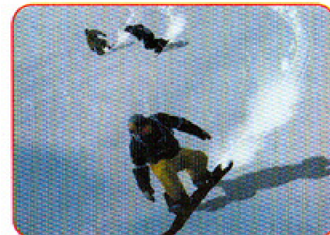
X-Games Snowboarding è quasi ingiocabile. Venire fuori vivi dai menu è la prima delle grandi imprese che dovrete affrontare prima di riuscire ad arrivare sulle piste; una volta lì, la seconda grande impresa è cercare di percepire la sensazione di **velocità**, emozione primaria che questo sport regala. X-Games è lento. Dannatamente lento. Potete progredire quanto volete, guadagnarvi nuove tavole, sempre più veloci, sempre più stabili, ma sarete sempre più lenti del più lento rider di SSX. "Grazie! Quello è un gioco di snowboard ARCADE!" potrebbe obiettare qualcuno. "GRAZIE!", dico io: ma se volevo una simulazione così precisa, mi compravo una tavola e andavo a surfare sul serio (cosa che ho fatto comunque)! L'obiettivo di un gioco è divertire: se la simulazione al 100% non diverte, è necessario abbassarne il 'grado' finché il divertimento non emerge, anche a costo di portare i livelli simulativi a livelli molto bassi. Torno a citare **SSX**: le tavole non sono vere, i rider neanche; le piste sono assurde e non hanno nessun punto di contatto con quelle reali e i salti sono altrettanto 'incredibili'. Però c'è coerenza nei movimenti: la tavola risponde alle sollecitazioni in maniera assai realistica e il metodo di controllo prevede che i salti si 'carichino' prima di essere eseguiti, come succede nella realtà. Però SSX non ha nessuna pretesa di essere simulativo! X-Games cerca invece di portare nelle vostre case l'emozione della ESPN, che tra l'altro qui in Italia non vediamo. Ecco quindi che una buona metà del valore del gioco viene annullata per motivi geografici.



Graficamente il gioco è davvero strepitoso, di gran lunga superiore a SSX!

MA LA GRAFICA È SUPER!!

Chi ha giocato con la versione per PlayStation di questo gioco, uscita circa due anni fa, riconoscerà qualche tratto comune nel metodo di controllo, benché questo non rappresenti un vantaggio. Eseguire i **trick** non è mai stato così difficile! L'obiettivo di un gioco è quello di divertire e io, giocatore, mi aspetto di passare un bel po' di tempo a imparare come si salta, ma mi aspetto anche dei risultati abbastanza immediati. Diamine, è un gioco e ho pagato: va bene 'soffrire' per imparare a giocare, ma a tutto c'è un limite! Una buona parte del gioco si svolge nella **Lounge**, il posto dove potrete comperare nuove attrezzature e controllare i risultati delle gare, oltre a fare un sacco di altre cose. E cosa hanno pensato alla **Konami**? "Beh, visto che non è qui dove si svolge il gioco vero e proprio, perché sprecare tempo a creare un'interfaccia semplice, user friendly e bella da vedere?" Ed è così che la Lounge è stata realizzata con una grafica da Commodore 64: seriamente, non scherzo. Personalmente l'ho trovato piuttosto offensivo... La **grafica**, come detto, è spaventosa: mentre scendete dalla montagna i guanti appesi alla vostra cintura sbattono in continuazione, come pure i vestiti e l'eventuale pettorina. La neve, gli altri rider, gli impianti di risalita... è tutto stupefacente; e lo deve essere, visto che l'obiettivo primario del gioco sembra sia quello di mettervi di fronte a una trasmissione televisiva. Potrete persino guardare gli altri **rider** – tutti professionisti realmente esistenti – eseguire le loro prove: basta decidere chi osservare e aspettare il proprio turno.



Riuscire a eseguire i trick richiede notevole pratica.

L'IMBARAZZO DELLA SCELTA

La **colonna sonora** è, per fortuna, coerente con l'iconografia di questo sport: in un mondo che ormai vede nell'hip-hop il futuro della musica 'ribelle', c'è ancora qualcuno che sceglie i **Goldfinger** o i **Pepper** per commentare discese e acrobazie. Certo, ci sono anche i **Long Beach Dub All Stars**, ma li considero un contentino per le 'orecchie fragili'. Potrei parlarvi delle numerose **modalità** di gioco, delle decine di rider professionisti tra cui potete scegliere (tutti riprodotti virtualmente con le loro facce); potrei dirvi che troverete TUTTI i cataloghi **Burton**, **K2**, **Dragon**, **Salomon**, **Forum**, **Gnu** e di altre decine di marche: ci sono oltre venti sponsor ufficiali. Potrete quindi scegliere ogni minimo elemento del vostro equipaggiamento... Potrei dirvi questo e altro: ma a cosa serve tutto questo se il gioco non è ASSOLUTAMENTE divertente?

MAMMA, MI REGALI UNA MONTAGNA?

A parte la grafica e il database, l'unico altro punto a favore di questo gioco è la modalità freeride: venticinque miglia quadrate di montagna completamente libera. Voi, la tavola e la natura: potrete surfare ovunque più vi aggrada, compiendo salti e acrobazie senza restrizioni di tempo. Si tratta di una sezione ideale per imparare a 'domare' la tavola, per capire come funziona questo gioco. E anche per capire che oltre a questo, non ha nulla di meglio da offrirvi!

Casa: **Empire**
Genere: **Puzzle**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni)**

Pipemania 3D

DI MATTEO POZZI



Di fronte a giochi come questo **Pipemania 3D** ci si sente sempre un po' divisi. Da una parte, c'è il sospetto che la vena creativa dei programmatori (nella fattispecie della **Empire**) sia in fase di esaurimento, tanto da essere spinta (come è accaduto a ogni vecchio gioco di successo) ad appiccicare un altisonante **3D** o **Deluxe** a un **concept** in molti casi più anziano degli stessi utenti PSX; dall'altra, c'è la gratitudine per questo stesso tipo di **operazione di restauro** che, al di là di ogni furberia commerciale, rivela spesso (e questo è proprio il caso di Pipemania) risultati superiori a tante produzioni di grido con presunzioni di originalità. Se siete di quelli che badano al sodo di un gioco - cioè al divertimento - Pipemania 3D può essere un bel colpo...

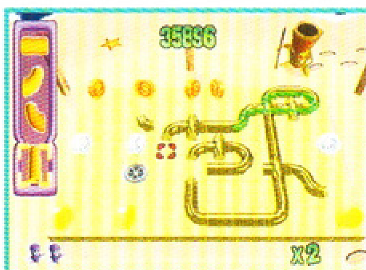
NON CI CAPISCO UN TUBO

Siamo, infatti, nel bel mezzo di un **puzzle game** che richiede al tempo stesso intelligenza e rapidità. La situazione è semplice: ci toccherà affrontare una serie di **livelli** caratterizzati dalla presenza di un **rubinetto** pronto, dopo un breve countdown, a perdere un liquido **verde** o **viola** a seconda dei casi. Nostro scopo è quello di impedire all'acqua (o a quello che è) di fuoriuscire da tubature che dobbiamo costruire prima del suo fatale passaggio.
I **pezzi** a nostra disposizione sono rettilinei, curvi o a incrocio e ci vengono presentati in sequenze casuali (la logica - maledizioni alla Play che non ci manda il pezzo giusto incluso! - è quella di **Tetris**).
I **controlli** sono estremamente semplici, limitati alla direzionalità del **cursore** a croce, alla **X** di conferma della 'posatura' dei tubi e al **Triangolo** che velocizza il flusso. Per portare a termine un livello è necessario far arrivare almeno un po' d'acqua allo scarico, che compare solitamente dopo aver 'raccolto' (sempre attraverso il passaggio del liquido) determinati **items** (solitamente stelle o monete). Punti **bonus** ci sono assegnati relativamente alle monete raccolte, alla percentuale di acqua scaricata, a quella di pezzi correttamente impiegati e al numero di incroci a cui è stato sottoposto il flusso.





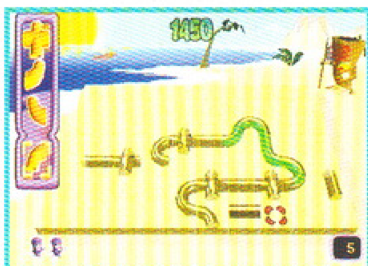
Spesso dovrete raccogliere degli oggetti preziosi.



L'intreccio dei tubi può assumere forme davvero particolari e contorte.

NEANCHE SUPERMARIO ERA COSÌ BRAVO!

La **meccanica di gioco**, come si vede, è estremamente semplice, e i primi quadri sono utili per entrare nell'ottica del gioco (che, in ogni caso, prevede anche i tre canonici **livelli di difficoltà**). Il rischio di ripetitività è poi evitato fin dal secondo mondo (Pipemania è infatti strutturato per 'zone' - **Beach Zone**, **Space City Zone**, **Desert Zone** e così via - comprendenti ognuna **tre scacchiere** simpaticamente caratterizzate da **musiche** e personaggi (tubi animati) di contorno 'a tema'): prima, infatti, che appaia il benedetto scarico saremo costretti, oltre che a badare alla buona circolazione del liquido, a fare contemporaneamente i conti con ulteriori impacci come **muri da abbattere** a colpi di bombe, passaggi obbligati entro **tubi a senso unico**, doppi rubinetti, addirittura (in un livello piuttosto avanzato) a giocare (e vincere) una partita a **tris** con un tubo animato che se ne sta beffardo ai margini della scacchiera.
Il risultato è quindi molto ben bilanciato fra la **strategia** di disposizione dei pezzi (mai però troppo certa, dal momento che pezzi non collegati fra loro tendono a esplodere e sparire dopo qualche secondo) e la **concitazione** che sopraggiunge con l'avanzare dell'acqua e con il complicarsi dei compiti da svolgere. È proprio questa foga a risultare a volte eccessiva: il rischio, con il quadro completamente ingombro di pezzi, di perdere di vista il cursore c'è, e la relativa **lentezza** con cui questo si sposta fra le caselle può anche innervosire. Questo toglie poco comunque alla **giocabilità** e al divertimento, che restano davvero su ottimi livelli. Quando le cose semplici sono anche le migliori...



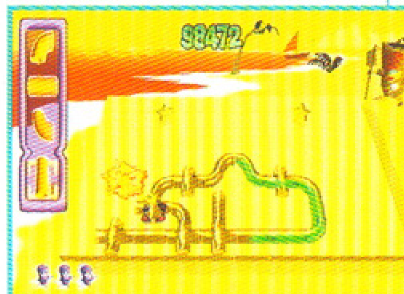
I pezzi inutilizzati vengono distrutti e sottraggono punti preziosi.

Non si esce vivi dagli anni Ottanta

Eh già, a quanto pare anche gli ultimi mesi ci hanno riservato numerose operazioni di restyling su 'vecchie glorie' degli anni che furono: Pong, Centipede, Tetris, Pacman si sono tutti reincarnati in 'nuove' produzioni PSX, il più delle volte acquistando una dimensione (la terza...) in più, ma perdendo (ah, i tempi che cambiano...) fascino e interesse. All'appello mancava proprio Pipemania che, originalmente prodotto dalla Imageworks per Amiga e Atari ST nel lontano 1989, aveva trovato qualche anno dopo una certa fortuna su PC grazie a una versione Microsoft chiamata Pipe Dream.



Alla fine di ogni stage vi verrà fornito un riassunto degli obiettivi raggiunti.



Ma che bel liquido color verde marcio... cosa sono, scorie industriali?

Planet Voto

80



A favore:
- Semplice e coinvolgente
- Varietà di situazioni
- Ottimo sistema di password e salvataggi

Contro:
- Tecnicamente 'arretrato'
- Può annoiare i giocatori più portati all'azione
- Un po' breve

Casa: **Acclaim**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

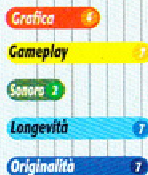
Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

Freestyle Motocross: McGrath vs Pastrana

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

69



A favore:
- È abbastanza facile e discretamente divertente
- Buona risposta ai comandi

Contro:
- La grafica è terribile, ma... l'audio è molto peggio; giocare diventa quasi fastidioso!
- Non è molto coinvolgente
- La risposta della moto è un po' troppo irrealistica



Veniamo al sodo: questo è un gioco con alcuni pregi e troppi, insopportabili difetti. Personalmente mi sono divertito, godendo di quanto di buono il gioco ha da offrire. Ma io sono in una posizione molto particolare: come recensore i giochi non li pago. Per voi che leggete il discorso è ben diverso, perché dovete proprio avere una passione per quelle che sono le caratteristiche offerte del gioco in questione, altrimenti non se ne fa niente.



Un paesino viene attraversato a cento all'ora. Non mancano rampe e salti per le peggiori acrobazie. L'essenzialità delle case e la povertà dei loro dettagli non può esser sottaciuta, però.

LISCIA, GASATA O...

Si tratta di un gioco in cui guidate **moto da cross**. Le scelte del menu iniziale prevedono canoniche modalità di scelta: **time trial**, **campionato**, **gara singola**. La seconda opzione è però intrigante, perché vi viene chiesto se volete gareggiare secondo la modalità **gara**, quella **freestyle** o secondo un mix delle due, dal nome **combo**. La differenza è che la prima è una gara normale in cui vince chi arriva per primo; la seconda, invece, premia chi fa le evoluzioni più belle in sella alla propria moto, performando trick in stile Tony Hawk (oddio, il paragone è VERAMENTE azzardato); la terza, come detto, mescola le precedenti. Infine c'è la scelta della **classe**, che si ripartisce in base alla cilindrata: **125** cc, **250** cc, **250** modificate e **classe libera**. Prima di andare in pista è comunque possibile effettuare sulle moto degli interventi brevi e, a conti fatti, abbastanza inutili.

UNA SCELTA DI QUALITÀ, SOLO DI QUALITÀ!

Due campioni veri come testimonial di questo CD: una grande opulenza, non c'è che dire. Ma insieme, ciò che è una delle caratteristiche più singolari e contemporaneamente più discutibili



Uno zoom (potenza del recensore indegno...) mostra quanto siano ridicole certe animazioni: il pilota s'è ingrifato dopo aver cannato un trick e, cadendo, sembra un rospo idrofobo.

di questo titolo, la scelta del motociclista è limitata ai due big che compaiono sulla copertina. Scesi in pista, il **sistema di controllo** è facile e intuitivo e consente fin da subito di dirigere al meglio la propria moto. Lo stesso vale per le **acrobazie**. Qui, come nelle fasi di guida, per le acrobazie più semplici basta premere un tasto (il **Cerchio**, per la cronaca) oppure, quando proprio volete lanciarvi in qualcosa di esagerato, un tasto in combinazione con il **tasto direzionale** a croce.

IL ROMBO FASTIDIOSO DELLE ZANZARE

La **grafica** è abbastanza avvilente. Le texture sono proprio grezze e lo **scrolling** va via non troppo fluido. Tuttavia, è buona la sensazione di **velocità**. Sono i particolari che poi fanno capitolare questo onesto **Freestyle Motocross**: la qualità delle animazioni 'strane' (come le evoluzioni) lasciano un po' a desiderare. Per quanto riguarda fattori meno tecnici, come la qualità delle **piste** e delle **moto** riprodotte, si può dire che siamo su livelli accettabili. Le piste sono carucce e sufficientemente varie; soprattutto sono ispirate le locazioni, come quella dell'isola di **Vulcano** o quella di **Lock Ness**, con tanto di mostro che beatamente beve mentre noi ci danniamo l'anima fra derapate nel fango e salti esistenziali.
Peraltro non mancano bivi veri, di quelli che si sentono, che arricchiscono molto l'esperienza in pista. Il lato peggiore dell'interfaccia audiovisiva, in realtà, non riguarda la grafica, ma il **sonoro**. Il rumore del rombo delle moto sembra la zanzara estiva che di notte ti tiene sveglio e ti pizzica in continuazione. La sensazione è la stessa... e il fastidio invece pure! Dal punto di vista uditivo, posso affermare solennemente e senza alcuna possibilità di smentita che il gioco dà fastidio.

MA, ALLA FINE, QUESTI MC GRATH E PASTRANA...

Gli aspetti ludici devono essere però presi in considerazione. L'esperienza di gioco è tutto sommato positiva, grazie alla semplicità della gestione della fase giocata. La varietà di **opzioni** di gioco riesce poi a convincere e a garantire l'interesse sulla lunga durata. Tuttavia, il feeling audiovisivo è destinato alla dannazione eterna: le **piste**, sebbene abbastanza ispirate e adeguate alle scorribande con le moto da cross, sono disegnate in modo rozzo e dozzinale. E l'**audio**... oh, no: quello lo dobbiamo dimenticare proprio.





L'elenco dei trick di base; lo raggiungete mettendo in pausa. Vedete? È tutto molto semplice e intuitivo.



Sovente i salti sono molto alti ed esagerati. La risposta della moto alle sollecitazioni dell'ambiente di gioco è irrealistica ma divertente e logica, come in un Driver o in un Destruction Derby.

Casa: **Crave**
Genere: **Platform 3D**

Numero giocatori: **1/2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**



Ultimate Fighting Championship

DI ALFREDO DELMONACO

Planet Voto

71



A favore:
- Giocabilità varia e accattivante
- Molto violento
- Ottimo menu del training

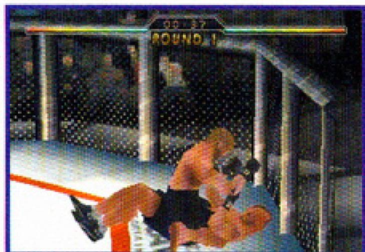
Contro:
- Molto violento
- Grafica delle arene un po' ridotta all'osso
- Da soli, alla lunga, può annoiare



Nel training potrete scegliere la posizione nella quale iniziare, e allenarvi solo su quella per quanto volete...



I film di **Terence Hill** e **Bud Spencer** rimarranno sempre una testimonianza felicissima della mia infanzia: la citazione è solo per introdurre uno sport (se così si può chiamare) dove la gente le ossa se le rompe sul serio.. E se non bastasse la violentissima introduzione filmata, sorretta dalla possente chitarra di **Dave Mustaine** e i suoi (mai pronome possessivo fu più indicato..) **Megadeth** in un'inedita "Crush'em", appena inizierete a giocare vi renderete conto del numero considerevole di denti che saltano...



UFC vi consente di combattere sia in piedi che a terra, aggiungendo (poco) più spessore a un genere che offre non molti spunti creativi.

FUORI DAL MONDO

Dire che al mondo esiste della gente completamente fuori di 'cocuzza' è dire poco. Un gradino sotto la lobotomia totale si pone questa **quarantina** di lottatori, disposti a tutto pur di ottenere una vittoria o il titolo mondiale **UFC**. In effetti, per stendere il proprio avversario sul ring è concesso praticamente di tutto, dalle gomitate alle ginocchiate, purché sia fatto senza l'ausilio di oggetti esterni e senza usare i **morsi**. Questi ultimi due divieti, comunque, non sembrano arginare l'incredibile violenza di questo sport, dato che prendere una ginocchiata in bocca con la rincorsa o una capata col salto, fa malissimo ugualmente. Sebbene l'estrema violenza sia una delle caratteristiche del titolo in questione, non aspettatevi una rissa aggravata sul ring. Infatti, visto e considerato l'alto numero degli **stili di combattimento** e delle **mosse** che ne derivano, si può affermare che i combattimenti risultano, soprattutto a livello più avanzato, molto tecnici. In effetti, in base al tipo di lottatore che si sceglierà cambierà completamente il modo di gestire il match, sfruttando le caratteristiche di uno o dell'altro stile.





La grafica è quella che è: aspettiamo impazienti una versione PS2!

ESSENZIALE, MA CONVINCENTE

L'aspetto esteriore di **UFC**, nonostante non faccia gridare al miracolo, risulta di sicuro accattivante, soprattutto rispetto alla stragrande maggioranza dei giochi del genere. Le **arene**, però, sono poco definite e differiscono l'una dall'altra per pochi particolari. Il livello di **dettaglio grafico** è superiore alla media e i lottatori hanno le fattezze dei loro omologhi reali (ammesso che esistano veramente, anche se a giudicare dagli sport che trasmettono sulle TV americane potrei scommettere che è tutto vero...). Le **animazioni** sono il perno sul quale si posa



Il nutrito numero di combattenti dovrebbe garantire svariate ore di gioco, oltre che l'assimilazione di un fotone di mosse.

tutto il lavoro grafico: in un gioco di lotta in cui le locazioni sono marginali e ci sono due lottatori che si menano, va da sé che ricoprano un ruolo basilare. In effetti, i lottatori si muovono in modo più che convincente, lasciando l'illusione all'utente di essere in grado di controllare un incontro vero piuttosto che una mera riproduzione videoludica. Se potessi riassumere in una frase il giudizio sulla grafica direi proprio che "fa il proprio dovere senza strafare". In effetti, questa frase la si potrebbe usare anche per dare un giudizio globale al titolo in questione, che perlomeno non si rivela una ciofeca ignobile, anzi. L'ottimo **sistema di controllo**, il tempo di reazione del vostro uomo tarato in maniera soddisfacente e la vasta **gamma di mosse** a disposizione potrebbero piacervi realmente, soprattutto se amate questo tipo di giochi. E poi... basta con i giochi di Wrestling dove si fa finta di menarsi!

Una miriade di mosse

Come già anticipatovi, il numero delle mosse effettuabili, a conti fatti, risulta veramente altissimo. Il consiglio è quello di affrontare uno stile per volta, con il quale valorizzare il proprio modo di combattere, e affinarlo evitando di schiacciare i tasti a caso, pena una prematura (e dolorosissima...) dipartita per il mondo della semi incoscienza.
A tale proposito, in soccorso ci arriva l'elenco delle mosse disponibili e una nutrita serie di menu di training con i quali esercitarvi. Naturalmente il gioco vi permetterà di saltare a piè pari tutto il tutorial, per partire direttamente per la conquista della corona. Dato che non è bello, a fine match, dedicare una decina di minuti al recupero dei denti sul tappeto, vale la pena spendere pochi minuti per apprendere quelle che si riveleranno poi nozioni fondamentali.



Casa: **Harvey Entertainment Company**
Genere: **Arcade**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

Casper 2



DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

65

Grafica	7
Gameplay	7
Sonoro	7
Longevità	7
Originalità	6

A favore:
- Facile
- Caruccio graficamente
- Simpatico

Contro:
- Gameplay inspiegabile
- Livello di difficoltà infantilmente bassoannoiare

I nemici che Casper incontra sul cammino non costituiscono mai un grosso ostacolo. Basta sparare un po' di colpi e vanno giù. Meglio così!



Spesso l'azione è interrotta da brevi minigiochi. La dinamica è elementare e il livello di difficoltà va pari a zero; anche questo abbassa il target.

Arriva fresco come un uovo di giornata l'ultimo gioco dedicato al simpatico fantasmino **Casper**, nato da un'idea di **Steven Spielberg**.

Si tratta di un gioco decisamente dedicato all'infanzia, per via di un gameplay elementare al cui servizio c'è un livello di difficoltà che lo rende fin troppo facile.

I FANTASMI SONO FATTI DI CARNE E OSSA?

I **filmati introduttivi** sono davvero di ottima qualità, confermando l'impostazione cinematografica, l'importanza e il peso della



Il simpatico fantasmino gira il mondo nel tentativo di liberare i suoi amici umani. 'Lenzuolino' è davvero tenero e affettuoso. Lo capite subito guardando il suo viso!

major che sta dietro al 'progetto Casper'. Una volta scelte le opzioni di gioco, ci troviamo sullo schermo il nostro simpatico fantasmino che, procedendo **da sinistra verso destra**, si trova a dover sparare, volare (per evitare burroni) e compiere altre acrobazie. La dinamica classica, insomma. L'azione avviene all'interno di **schermate tridimensionali**, disegnate con un tratto molto felice. In teoria il gioco sarebbe un **platform**, solo che non mi riesco a spiegare come una entità incorporea (come di regola dovrebbero essere i fantasmi) possa saltare di piattaforma in piattaforma. Dovrebbe raggiungerle in volo: come fa ad appoggiarci i piedi? La grafica tridimensionale, comunque, non è sfruttata per un gioco full-3D, ma questo non è nemmeno un gioco in cui lo spostamento avviene solo avanti e indietro in linea retta, come in **Pandemonium!** e negli altri platform che ne condividono la meccanica (vi ricordate **I puffi**, graficamente divertente e, come questo, children oriented?). Come in **Tomba**, vi troverete ogni tanto a dover scegliere il piano da percorrere, selezionando con **Su** o **Giù** il percorso da





L'amicizia fra 'Lenzuolino' e gli umani è ribadita costantemente. In verità il gioco parte proprio dal Capo dei Capi che combina un macello per punire Casper di questa sua passione.



Si rimbalza su un telone; come faccia un fantasmino a interagire con elementi materiali rimane un mistero insoluto. Ma almeno l'armonia platformica è salvata!

effettuare. La telecamera spazia ogni tanto, sfruttando il mondo tridimensionale che, composto da poligoni, consente questo approccio.

SE UN FANTASMA È MOSCIO IL LENZUOLO CADE A TERRA

L'aspetto estetico regge bene il confronto con il cartoon e le apparizioni di **Casper** nel mondo non interattivo. La palette della PlayStation è sfruttata bene per creare un look azzeccato.

I **colori** che riempiono lo schermo sono poi molto squillanti e, seppur privi di texture particolarmente elaborate, richiamano molto la pellicola, riuscendo nell'intento di riprodurre qualcosa di visivamente intrigante.

La **giocabilità** è molto buona. Casper risponde ai comandi con prontezza e precisione e le azioni che può effettuare vengono eseguite in modo molto soddisfacente. Purtroppo non sono molto intriganti: per lo più avanzate, combattete, saltate o evitate trappole. Ma si tratta di qualcosa di molto blando e il ritmo certo non vi coinvolgerà. Decisamente, è tutto poco convincente e moscio.

UN FANTASMA ITALIANO, LEGGERO LEGGERO

Il gioco è interamente tradotto in italiano, audio compreso. Il lavoro svolto è buono, anche perché sono stati utilizzati (mi sembra) i doppiatori 'ufficiali' di **Casper**. Comunque, le voci e i toni sono convincenti e partecipi, superando la freddezza di molti lavori simili.

In definitiva, questo Casper è un onesto titolo, sicuramente sconsigliato a chi ama i giochi 'seri', ma che potrebbe piacere a chi vuole qualcosa di leggero, spassoso, pronto all'uso, onesto da vedere. E soprattutto agli 'amici' di Casper!

Altri cartoon su psx

Qui vogliamo raccogliere i migliori giochi (indipendentemente dal genere, che comunque è quasi sempre platform) tratti dal mondo dei cartoon. Non compaiono quindi i tie-in di Batman o di Men in black; e non solo perché sono film e non cartoni, ma anche perché come giochi fanno orrore. Cercate il vostro personaggio preferito!

Topolino e le sue avventure: platform 2D
Disney Magical Tetris: rompicapo
I puffi: platform
Disney Magical Racing Tour: racing
Bug's Bunny Lost in time: platform
Looney Tunes Racing: racing
Tarzan: platform
Hercules: arcade a scorrimento









PROVA PLANET

Casa: **Konami**
Sviluppatore: **Syrox Development**

Genere: **Racing**
Numero giocatori: **1-2**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

Woody Woodpecker Racing

Planet Voto
81

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore
- Veloce e molto divertente: la giocabilità è davvero ottima
- Bei colori e ottimo contorno

Contro
- Ormai non c'è racing siffatto che possa davvero dire qualcosa di nuovo
- Le piste sono troppo anonime
- I personaggi presentati non sono proprio il massimo



I racing games hanno chiamato in causa tutto e tutti: da Ayrton Senna ai Muppets, da Crash Bandicoot ai Looney Tunes. Dopo Woody Woodpecker a chi toccherà? Solid Snake?! LARA CROFT?!?



È un'offerta ormai costante e totale quella dei giochi di guida colorati e dotati di un sistema di controllo immediato e non profondo. Hanno cominciato timidamente (preferisco tacere il bidimensionale **Street Racer**, conversione da... Super Nintendo!) **Speed Freaks** e **Chocoboo Racing**, poi è arrivata Sony a dare un campione al sottogenere nato sulle console Nintendo con lo splendido **Crash Team Racing**. E ora sono numerosissimi questi prodotti: praticamente tutte le software house hanno pubblicato la loro versione. Le strade per sviluppare un prodotto siffatto sono state principalmente due: utilizzare come personaggi i testimonial più validi già creati con altri titoli (come ha fatto **Square** con il già citato Chocoboo Racing e come ha fatto **Hudson** con l'avvilente **Bomberman Fantasy Race**), oppure acquisire una licenza adeguata (un cartoon, insomma), come hanno fatto nei casi di **Looney Tunes**, di **Muppet Race Mania** e di questo **Woody Woodpecker Racing**.



Questa è la pista ambientata in Giappone. Quell'edificio presente sullo sfondo è, insieme a un altro simile, l'unica traccia di Giappone che c'è. Mi spiego quando parlo di "piste affatto caratterizzate"?

GLI ELEMENTI CHE DEVE AVERE UN CARTOON RACING SONO STATI DECISI TANTO TEMPO FA

I canoni del genere sono dettati dal primo cartoon racing moderno, quel **Mario Kart** creato dalla concorrenza, la console Nintendo. Le regole del gioco prevedono un **multiplayer** furibondo, a due o preferibilmente a quattro giocatori, in modalità a **schermo diviso**. Ci sono **sedici** circuiti divisi in **quattro classi** di difficoltà crescente; l'ultima, però, va sbloccata. Il livello di difficoltà crescente deriva sia da una minore abbordabilità dei nemici, sia da una maggiore complessità delle piste. Il sistema di controllo, ovviamente, è semplice e intuitivo. Le **curve** si effettuano senza troppi patemi, la risposta ai comandi in generale è molto pronta ed efficace. Le modalità sono canonicamente una **single race**, una **championship season** e un **time trial**; ogni tanto c'è la simpatica introduzione di uno **story mode**.

NESSUNO SI LAMENTA DELLE SOFTHOUSE CHE COPIANO, SE COPIANO I GIOCHI BELLI E SE LO FANNO BENE

Konami ha acquisito una licenza non di primissimo piano per la sua offerta nel



Ogni tanto ci sono delle gallerie, e allora i colori si ravvivano un po'. Ma che piattezza, gente... che piattezza...



STECCHE A DESTRA E A MANCA

Una delle introduzioni più piacevoli e significative, dicevo nel corpo principale della recensione, è la possibilità di scambiare amichevoli mazzaroccate con gli altri concorrenti... Con i tasti dorsali R1 e L1 potrete 'accarezzare' gli avversari che stanno rispettivamente a destra e a sinistra. La velocità non eccessiva del gioco aumenta l'interesse per questo amorevole scambio di 'opinioni', e colpire gli altri sarà immediato e produttivo. Questo non è l'unico gioco che offre una siffatta possibilità. Anche Road Rash lo permetteva; ma qui è implementato meglio che altrove. Il gioco stimola a utilizzare questo dolce scambio di effusioni, un po' per rispondere a quei bastardacci che cercheranno di colpirvi ogni volta che vi stanno vicini, un po' perché scoprirete presto che è facile e, ovviamente, anche dannatamente divertente...





PROVA PLANET

combattutissimo segmento dei racing colorati. Si tratta di una licenza presa direttamente dalla **Warner**: hanno afferrato 'il picchio' e la sua combriccola per farli gareggiare con i **kart**. La prima cosa che conta, in un gioco di questo genere, è il **divertimento** che riesce a restituire all'utente. Molti elementi contribuiscono alla buona riuscita di un racing cartoonoso. Il primo è sicuramente il **sistema di controllo**, che dev'essere a prova di bomba. Come anticipato, da questo punto di vista siamo a posto: i kartoni (i cartoni con i kart, insomma...) rispondono con molta prontezza alle sollecitazioni del controller, sia a quelle impartite tramite la croce direzionale di un pad digitale, sia a quelle impostate agendo sullo stick analogico del Dual Shock. Nel gioco, inoltre, esiste la possibilità di scazzottare gli avversari con i **dorsali**, cosa che riesce particolarmente bene ed è garanzia di grandi soddisfazioni. Il secondo elemento che serve per fare un prodotto vincente è la qualità del **contorno**. Per questa ragione spesso si acquista la licenza di un cartone. Così si prende una serie di successo e se ne sfrutta la simpatia (come è stato fatto, mirabilmente, con **Looney Tunes Racing**). Da questo punto di vista questo titolo è moscetto, perché il cartone scelto non è celeberrimo (ma le animazioni sono comunque valide e discretamente divertenti), ma soprattutto gli elementi di contorno (leggi le **piste**) sono decisamente poco ispirati. Infine, il supporto per il multiplayer è fondamentale, perché nel single play la sfida diventa presto blanda, sia per colpa del sistema di guida, né tecnico né profondo, sia per l'**Intelligenza Artificiale** dei concorrenti che, per quanto sviluppata, non rende il feeling dello scontro con un altro utente umano. **WWR** offre una sfida per due giocatori umani, ciò che è abbastanza penalizzante quando sul mercato ci sono concorrenti che permettono la sfida a quattro in modalità "schermo a spicchi piccolissimi che non riuscirete mai a vedere sufficientemente bene".



La verzura costituisce un problema per voi: non tanto per la tenuta del kart, quanto per capire dove si deve andare.

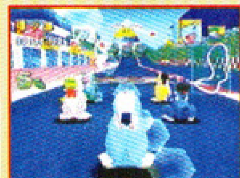
AFFACCIATI ALLA FINESTRA CARTONE MIO!

La **grafica** del gioco, si diceva, è abbastanza blanda. Il contorno alla parte giocata vera e propria (i **menu** e le **schermate di caricamento**) hanno un aspetto piacevole e colorato, decisamente simpatico nel suo stile cartoon. I guai e le amarezze arrivano puntuali quando entriamo nel **kart**: le piste sono anonime e scialbe, graficamente molto simili fra loro, affatto caratterizzate. Siamo lontani anni luce dalla qualità visiva di Crash, che offriva sedici piste prese da altrettanti mondi differenti ispirati ai tre platform. Per fortuna la **velocità** del gioco è adeguata e non si notano grossi difetti, né in termini di **bad clipping** né in termini di cali di **frame** o di velocità. I kartoni sono realizzati abbastanza bene, dotati di buone animazioni e di un tratto che li rende sempre ben riconoscibili. Insomma, il gioco è gradevole. Si segnala per la ottima giocabilità, ma sul giudizio finale pesa soprattutto, in negativo, la bruttezza delle piste. Se amate il genere, dopo **Crash** (che dovete avere per forza indipendentemente dalle vostre preferenze, perché è un giocone) e il racing con i **Looney Tunes**, questo **WWR** costituisce una buona scelta.



Di tanto in tanto ci si parano innanzi bivi come quello che spero intuiate lì davanti. Si tratta di poca e ininfluente roba, comunque. Andate sempre per la vostra strada, ché tanto nessuna scelta mai vi farà perdere o recuperare posizioni.

SEMPRE PIÙ RACING







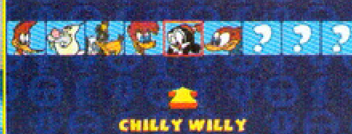
Da quando è comparso il primo racing disimpegnato e colorato, molte softhouse hanno cominciato a sfornare il proprio. Il sottogenere nasce su Super Nintendo con Super Mario Kart, che avrebbe conosciuto un sequel in Mario Kart 64, uscito sul Nintendo 64, il 'fratello maggiore' della tanto amata console a sedici bit. Mario Kart 64 è un gioco eccezionale, che merita di esser giocato almeno una volta. Tutti i racing vi si ispirano. Su PSX è comparso il suo più diretto clone, quel tante volte citato Crash Team Racing che secondo il mio (indiscutibile) parere è persino migliore di Mario Kart 64. Va bene, vi spiego perché. In Crash Team Racing la competizione con gli avversari spesso è più accesa, in Mario Kart 64 invece capita spesso che i concorrenti siano molto distanti fra di loro e questo non genera uno spirito competitivo sufficientemente intenso. Perciò, ora, tutti i giochi del genere si devono misurare con il kart del Bandicoot. Questo provato è l'ultimo uscito, in ordine di tempo. Ordinati secondo la qualità, gli altri cartoon racing per PSX sono:

Crash Team Racing
Looney Tunes Racing
Speed Freaks
Disney Magical Racing Tour
Wacky Racers
Muppet Race
Mania
Chocoboo Racing
Lego Racers
Bomberman
Fantasy Race

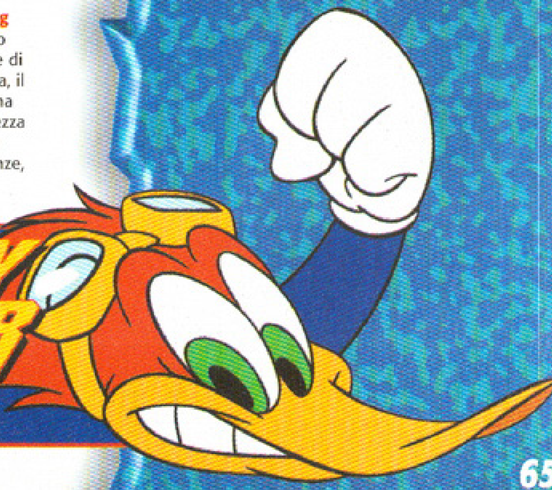
SCELTE CLASSICHE: DOVE, COME E QUANDO

Si diceva della classicità delle modalità di gioco offerte; eccone la prova. Dal menu di avvio l'opzione per scendere in pista prevede per prima la scelta della modalità di gara, che offre un'ambigua 'ricerca' accanto ai classici single race, championship e time trial. Il secondo amletico dilemma riguarda la selezione del kartoon; ma vi sollevo assicurandovi che le prestazioni alla prova dei fatti sono uguali per tutti e che la preferenza deve essere accordata solo in base alla simpatia per questo o quel kartoon. La terza scelta riguarda la pista (per le modalità single race e time trial) o la classe (nel campionato). Originale, innovativo, esaltante...









WOODY WOODPECKER RACING

PROVA PLANET

Casa: **SNK**
Genere: **Arcade**

Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **nessuna**
Disponibilità: **è in commercio la versione NTSC giapponese**

Planet Voto
87

Metal Slug X

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Voce	Voto
Grafica	5
Gameplay	8
Sonoro	6
Longevità	8
Originalità	8

Dall'Oriente arriva un gioco tutto azione in cui sparare e saltare, procedendo di livello in livello. La semplice meccanica e la grafica spartana non vi facciano sottovalutare un prodotto assolutamente bello, giocabile e piacevole, edicato ai veri intenditori. Prendete in mano il pad... non lo lascerete tanto presto! Metal Slug X vi farà lo stesso effetto del Super Attack...



L'essenza di Metal Slug X è la possibilità di utilizzare mezzi di trasporto. Questo rende varia la dinamica e diverte moltissimo!



Ci sono alcuni giochi 'magici'; e quello dei giochi 'magici' è un partito trasversale che passa dai puzzle, passa attraverso i picchiaduro e i racing, arriva agli arcade, prosegue nel settore degli sportivi... La magia è questa: che cominciate a giocare e più lo fate e più ne avete voglia. Si dice che "l'appetito vien mangiando", ma lo stesso vale con il sonno, con il sesso e anche con alcuni videogiochi che non vorreste smettere, smettere mai. La 'magia' che vi tiene incollati al pad fino al giorno dopo discende da un'alchimia perfetta, da un 'minestrone' i cui componenti sono variabili e dipendono da gioco a gioco. **Gran Turismo** è certamente un gioco magico, ma lo sarebbe se non avesse quella grafica? No, certamente no. E **Metal Slug X**, che ci crediate o no, è un gioco 'magico', al di là dell'aspetto grafico. MSX può fare a meno di un look da togliere il fiato (che per Gran Turismo è imprescindibile), così come avviene per **Bust-a-Move** e, diciamocelo francamente, per **Silent Hill** e per **Syphon Filter**... Ovviamente non siamo di fronte al gioco dell'anno, ma **Metal Slug X** è comunque un gioco che dà più di quello che potrebbe sembrare a prima vista. Si comincia a giocare e si resta rapiti dalla **meccanica di gioco**, dal **sistema di controllo**, dal livello di **difficoltà** calibrato tanto bene da farvi venire sempre voglia di 'vedere cosa c'è dopo', da permettervi di avanzare sempre, ma mai con una facilità deprimente. Lunga, lunga premessa. Tranquilli, non vi preoccupate, è finita!

I nemici di fine livello offrono sempre una sfida suggestiva e intrigante. Vomitate fuoco senza tregua, ma se lo fate con un certo senno è realmente una cosa divertentissima!



ARCADE A SCORRIMENTO, MA... CHE ARCADE! CHE SCORRIMENTO!!!

La **SNK** è autrice di questo titolo e del suo seguito, **Metal Slug** senza X. Il concetto dei due titoli è identico: siete un **soldato** che deve avanzare sconfiggendo i nemici. Di giochi con questa dinamica se ne sono visti a migliaia; di giochi che hanno la qualità ludica di questo, invece, molti di meno. È apparso per la prima volta in sala giochi, e nell'età dell'oro dei **coin-op** era un re. Il feeling è stato trasportato da sala a casa con risultati mirabili. Le azioni che l'omino può fare sono assolutamente canoniche: sostanzialmente, si **salta** e si **spara**. Ma quando si spara, in realtà, si decide anche la **direzione** del fuoco; se lo schermo pullula di nemici abbiamo una **super super bomba** che ripulisce lo schermo senza alcun pericolo per noi. Se poi i guerrieri nemici raggiungono il nostro soldatino e sono troppo vicini, un bel **cazzotto** sostituirà l'arma da fuoco, ma avrà lo stesso effetto. Siamo soldati col pugno d'acciaio, mica no!

MA COSA STATE FACENDO? GIOCATE A METAL SLUG INVECE DI LEGGERE LE MIE SCEMENZE!

In realtà questa descrizione potrebbe far pensare a una meccanica ripetitiva. In effetti è un po' così, perché in pratica si fa sempre la stessa cosa. Ma il bello è che ogni livello porta sfide diverse dalle altre. C'è il livello in cui dovete soprattutto **saltare** e quello in cui i nemici vengono quasi sempre **dall'alto**. Comunque, il livello di difficoltà, che si alza con una progressione perfettamente calibrata, rende sempre interessante e stimolante la sfida offerta

NEMICI SÌ, MA PER FINTA...

Una delle caratteristiche migliori è il casino che si muove sullo schermo e il modo semi-demenziale con cui ciò avviene. Tutti i particolari, in verità, fin da subito tradiscono il taglio umoristico. I nemici assomigliano ai nazisti nello stile e nei proclami, come nel look e nelle icone, ma in realtà sono farlocchi e scanzonati. Sono dotati di animazioni curatissime che ne risaltano lo stile pseudo cattivo, e tutto il gioco è pervaso da uno stile infame, umoristico al massimo. Persino la schermata di caricamento offre un capo nemico che, da un balcone, urla con la faccia cattiva... "Now loading". Troppo greco!!!



Che divertimento che è questo contorno così farlocco! Il look colorato e scanzonato rende piacevolissimo un gameplay coinvolgente e un ritmo vincente.



UN ELEMENTO DA RISCOPRIRE

BEST TANK BUSTERS

1ST.	107400	APE
2ND.	98410	BAT
3RD.	89330	CAT
4TH.	76300	DOG
5TH.	60740	EEL
6TH.	59630	FOX
7TH.	49890	GNU
8TH.	33960	HEN
9TH.	29430	IMP
10TH.	15640	JAY

La schermata dei record. Su PlayStation non si è visto spesso uno screen del genere, che regala una piacevolezza che affonda le radici nella storia del videogaming e che è una gioia da riscoprire e da gustare.

In questo gioco, come in molti altri simili prodotti che hanno una impostazione 'all'antica', contano alcuni elementi che invece sono scomparsi nei giochi di concezione più recente. Sto parlando del numero delle vite, elemento rimasto fondamentale solo nei platform e in alcuni sparaspara. E poi c'è il punteggio, un elemento su cui da sempre si basano la sfida e la longevità (intesa come corsa a migliorare il record precedente).

dagli stage che si succedono. E poi, avanzare sparando è sempre bello; è l'essenza stessa degli sparatutto, il 'perché' di un intero genere di giochi. Se ci pensate, anche in **ISS Pro** sostanzialmente fate sempre la stessa cosa, è *come* la fate... È *come avanzate* di livello in livello una delle chiavi dell'interesse che **Metal Slug X** suscita nel giocatore.

RITORNO AL PASSATO

Peraltro, finora non ho parlato della **meccanica bidimensionale**, che si sposa perfettamente con una grafica anch'essa a base di sprite. Non c'è un poligono nemmeno a pagarlo, niente di niente. Eppure, quella che doveva essere una console debole nel campo del 2D si rivela capace e potente di gestire una massa disumana di elementi, senza il minimo rallentamento.

I **colori** sono arzilli e azzeccati, ma soprattutto le **animazioni** sono studiate tutte quante fin nei minimi particolari. I colori, poi, variano di livello in livello e tutti gli stages sono caratterizzati da una **ambientazione** arricchita da scelte cromatiche gradevoli e coerenti. Il look e la velocità ben si adattano alla sostanza arcade, e con essa creano tutto un mix avvincente che vi porterà dritti in sala giochi. Al punto che dovreste giocare in piedi!

AND WHEN THE SAINTS... GO MARCHIN'IN... AND WHEN THE SAINTS GO MARCHIN'IN...

Veniamo allora a trattare l'importante parametro dell'**originalità**. Si tratta di un valore che va pesato in un modo abbastanza complesso; laddove non vi è un'idea innovativa, l'originalità va cercata nei **particolari** che compongono l'azione. Premesso che penso sia originale un prodotto che non ha simili su PlayStation (pur non essendo raro, dato che su altre macchine ce ne sono tanti altri con il medesimo spiccicato gameplay), bisogna rilevare che l'azione di **Metal Slug X** è infarcita di tocchi di classe, che questa originalità gliela attribuiscono abbastanza.

Sebbene l'idea trattata, un soldato, sia di per sé violenta, le animazioni durante il gioco smentiscono questa impostazione sporca. Nell'azione (potenza della PlayStation, anche nel campo del bidimensionale) gli sprite sono animati in modo molto carino, come i soldati che ridono dopo averci sconfitto, o che scappano quando ci vedono vicini; e poi gli elementi non interattivi sono persino migliori, con **prigionieri** che si sbracciano ed esultano quando li liberiamo. Insomma, tutto il contorno è caciarone e divertente.

SOLO PER CHI CI CAPISCE

Questo 'tuffo all'indietro', in un gioco dal gameplay e dall'approccio d'altri tempi, va fatto con il giusto atteggiamento: quello di chi gioca con **Syphon Filter**. È il classico gioco futurista, 'lo schiaffo e il pugno', la velocità. Se prendete in mano il pad e avanzate lentamente, titubanti, contando i colpi (è inutile: le munizioni sono illimitate!) allora non avete capito, state sbagliando. **Metal Slug X** va affrontato a una piotta, facendo casino.

Non ci sono piattaforme su cui arrivare con una precisione che richiede concentrazione, pensiero, lentezza! Qui sono i riflessi che ti tengono su e ti fanno andare avanti, di livello in livello. Ed è questo il gioco che vi terrà svegli e vi divertirà nei pomeriggi da qui fino all'estate.

Il pericolo arriva dall'alto! Fate attenzione e non dimenticate che potete puntare anche in alto la direzione del vostro fuoco.



Amici sì, per davvero...

Nel gioco è offerta una feature fondamentale: la possibilità di giocare in coppia. Le partite condotte in contemporanea con un amico si rivelano assolutamente spettacolari da giocare. Il feeling istantaneo deve essere vissuto in tutta la sua intensità: non c'è tempo per dirsi "Vai avanti tu", ma si devono sviluppare degli automatismi che rendano utile la cooperazione. Quali essi siano dovrete scoprirlo! Prima di cominciare a giocare, dovete anche scegliere il vostro alter ego, selezionando uno fra quattro amici militari. Le caratteristiche dei quattro sono simili nella sostanza ma non nel look; a proposito, è possibile vedere una serie di artwork relativi appunto ai quattro personaggi. Ve ne mostro alcuni, per esaltarne lo stile. Riguardano Eri, l'unico personaggio femminile a disposizione. E' disegnata con un tratto che un pervertito come me non poteva non ammirare!

A favore:
- Giocabilissimo e divertentissimo
- Grandioso feeling da sala giochi
- Divertente e difficile al punto giusto

Contro:
- Grafica bidimensionale molto molto povera
- Meccanica lievemente (LIEVEMENTE, non tanto) ripetitiva
- La versione è giapponese... chissà se arriverà sul mercato italico?
- Magari non vi conquisterà per via del look o del gameplay, ma sarebbe un errore



Si spara, si spara, si spara... Tanto fuoco e tanto arrosto...



La scelta dei personaggi introduce con il suo look nello spirito del gioco!



A me me piacciono le donne, e quindi vi faccio vedere i disegni delle donne!



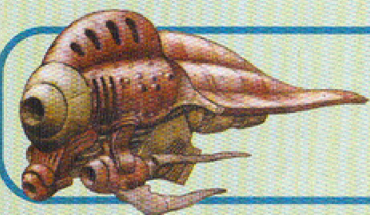
In due sullo schermo, a picchiare come unni. Il volume di fuoco che si spara in due è entusiasmante!

IMPORT

Casa: **SCEE**
Genere: **Azione**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**



C-12



DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Potenzialità

90

Uscita prevista

Imminente

Assomiglia a:
- Syphon Filter

Ha qualcosa in più di:
- **Syphon Filter**: le ambientazioni apocalittiche

Ha qualcosa in meno di:
- **Syphon Filter**: lo spessore tattico dei combattimenti

Ci sono volte in cui un gioco ti piace e basta. Il percorso neurotico è lo stesso che avviene quando vi 'innamorate' a prima vista: siete sul tram, walkman nelle orecchie, spero roba buona che vi circoli dentro, quand'ecco che compare lei! Bella, ma non bellissima: però ha qualcosa. Cosa, non lo sapreste dire subito, però è un pensiero rutilante che vi assilla. Quando scendete dal tram, anche se lei è ormai lontana binari/luce, la sua immagine vi assilla: è come un tarlo che vi rode e voi non sapete neanche perché! Alla stessa maniera, **C-12** mi ha colpito già a settembre, quando solo il primo livello era disponibile come demo della PSOne all'ECTS di Londra. Il dubbio che il mio interesse fosse dovuto solo e unicamente alla mancanza di altri titoli decenti mi ha turbato fino a oggi, quando ho realizzato che è proprio così: C-12 sarà probabilmente l'unico gioco meritevole di un'attesa palpitante proprio perché non c'è altro da aspettare! Questo non significa che il gioco non abbia pregi, anzi; è già stato definito l'ultimo grande gioco d'azione su PlayStation. C-12 è funestato dalla **sindrome del naufrago**: può essere più o meno bello, ma tutti lo aspetteranno trepidanti come fosse una Nuova Speranza, una possibilità di rinascita per un mercato ultimamente un po' fiacco.



Gli effetti delle esplosioni e della vostra lama-laser sono pregevoli: costringere un avversario all'angolo e usare la lama è una delle tecniche che paga di più!

I NOSTRI CYBER-EROI

La Terra è stata invasa dagli alieni che intendono prosciugare ogni sua riserva di **carbonio**, quello contenuto nelle forme di vita compreso! Ogni forma di resistenza è stata spazzata via, e tra i pochi superstiti si mormorano storie agghiaccianti sul destino dei ribelli catturati: si narra che vengano sottoposti a un processo cibernetico che li trasforma in **robot-schiavi** o guerrieri senza emozioni. Un ultimo, disperato attacco viene portato dalla Resistenza: il risultato è disastroso e il **Maggiore Carter** e il **Colonnello Grisham** vengono fatti prigionieri. A presidiare gli ultimi avamposti della Resistenza c'è il **Tenente Vaughan**, incaricato di guidare una squadra di soccorso per salvare i due graduati. L'operazione non ha l'esito sperato, in quanto viene tratto in salvo solo il Colonnello Grisham e tutta la squadra di Vaughan (tranne lui) viene eliminata. Ora, con un pugno di soldati e qualche residuato di tecnologia aliena, la Resistenza ha nella **moglie** di Carter un leader e in Vaughan un guerriero provvisto di un impianto cibernetico oculare di derivazione aliena che gli fornirà qualche piccolo vantaggio, tanto almeno da metterlo nelle condizioni di combattere i droidi. O quant'altro gli si presenterà davanti...



Il design dei droidi avversari non è proprio il massimo... Diciamo che si poteva fare qualcosa di più!

MEGLIO SOLI...

C-12 è un gioco d'azione in terza persona che richiama alla mente l'ultimo, grande action-game della SCEE: **Syphon Filter**. In effetti, le caratteristiche in comune sono molte: la visuale, l'arsenale zeppo di ogni leccornia bellica, il feeling di essere **'solo contro tutti'**. E in C-12 questo è più vero che mai, perché a combattere i droidi alieni ci sarete voi e le vostre **armi**; alcune di queste sono normali, altre sono di provenienza aliena e ne scoprirete il funzionamento nel corso del gioco. Quello che vi viene chiesto è di eseguire una serie di **missioni**, ognuna delle quali costituita da sotto-obiettivi, per passare a quella successiva. I **punti di salvataggio** si trovano sparsi per i livelli, devo dire distribuiti abbastanza equamente: la possibilità di salvataggio in un gioco d'azione è una caratteristica estremamente delicata e sottovalutata. Pensate solamente a quante volte è cambiata nel corso dei cinque Tomb Raider!



La Terra è conciata male: l'atmosfera è molto simile a quella di Terminator, ovviamente quella dei flashback!

... CHE MAL DISEGNATI!

La grafica non fa gridare al miracolo, anche se i **fondali** sono molto curati e l'atmosfera generale è cupa e intrigante. Purtroppo lo spixellamento generale va a discapito della precisione nei combattimenti, grande difetto che **C-12** ha nei confronti di Syphon Filter. Neanche i **filmati** sono di qualità spaventosa (anzi...), ma di certo non possiamo lamentarci, viste le brutture che circolano ultimamente sulle PSX di tutto il mondo! C-12 sembra un buon gioco d'azione, con tutti i crismi perché diventi un piccolo classico e se la sorte vuole dargli una mano... beh, ben venga!



FOR YOUR EYES ONLY

L'impianto oculare di Vaughan è un sofisticato sistema cibernetico che gli consente di ricevere un feedback immediato su qualunque oggetto lui posi lo sguardo, ottenendo informazioni preziose come l'entità di un nemico o la sua quantità di energia residua. Vi tornerà utile anche nelle situazioni di stasi: nel primo livello arriverete a un punto dove sembra che non ci sia più nulla da fare se non rimanere intrappolati: un rapido sguardo 'robotico' ed è subito chiaro qual è l'oggetto da spostare; e se vi aspettate che ve lo dica ora, vi sbagliate!



Casa: **Infogrames**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **N.D.**

Compatibilità: **Dual Shock (solo vibrazioni)**

UEFA Challenge

DI LUCIO PROSPERI

Non si contano più i tentativi di realizzare un gioco di calcio che spezzi il duopolio ISS/FIFA. L'ennesima sfida viene portata dalla Infogrames, che a dir la verità aveva già provato a entrare in competizione con i due colossi, ma era stata poi frenata dalla cattiva sorte. Pochi giorni prima della presentazione di Ronaldo V-Football, infatti, il *Fenomeno* aveva subito l'infortunio che lo tiene tutt'ora lontano dai campi di calcio e il gioco (complice anche una realizzazione tecnica non eccelsa) è finito presto nel dimenticatoio. Adesso è il turno di UEFA Challenge che, dopo una prima occhiata, appare intenzionato a porsi come diretto concorrente soprattutto di FIFA 2001.



Gli stadi saranno fedeli riproduzioni di quelli reali, anche se non mancheranno campi immaginari.

PALLA AL CENTRO

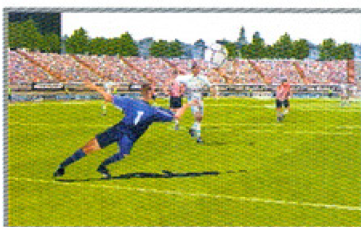
Effettivamente, il sistema di controllo e l'aspetto grafico richiamano piuttosto da vicino il titolo della EA Sports, soprattutto perché è stato scelto di riprodurre lo sport più bello del mondo (se mi sente Pitone...) mettendo l'accento sulla sua componente più spettacolare e lasciando in secondo piano il realismo alla ISS. La prima cosa che emerge è l'attenzione messa negli extra, soprattutto per quel che riguarda le squadre a disposizione, i tipi di tornei e gli elementi di contorno. In UEFA Challenge l'accento è posto sulle formazioni di club: sono stati acquisiti tutti i diritti di quelle più importanti (per l'Italia Milan, Juventus, Inter, Lazio e Parma), mentre le altre sono presenti, ma con i nomi farlocchi (tranquillizzatevi, è comunque presente un potente editor per mettere tutto a posto). Moltissime le modalità selezionabili, tra cui emerge il Challenge Mode, grazie al quale dovrete scegliere una squadra e condurla a trionfare in tre diversi gironi – di difficoltà crescente – ognuno dei quali composto da dieci squadre. Mano a mano che otterrete delle vittorie, potrete sbloccare anche delle nuove modalità e le squadre segrete, tra cui le All Star in puro ISS-Style. Non mancano, per chiudere il cerchio, un sacco di stadi famosi, alcuni inventati di sana pianta dagli sviluppatori (tra i quali emerge quello inserito all'interno del Colosseo!) e condizioni meteo variabili. In quest'ultimo caso, però, sono state create le vie di mezzo, perciò durante un incontro potrà capitare che cominci a piovere e poi smetta, o viceversa.

RITIRO PRE-CAMPIONATO

Graficamente UEFA Challenge non sembra affatto male, soprattutto per quel che riguarda le animazioni, davvero degne di menzione. Buona anche la realizzazione degli stadi e dei vari elementi di contorno; non mancano – come vuole la tradizione – le varie scenette d'intermezzo. Molto più difficile, al momento, dare una valutazione sul gameplay, a causa di un'Intelligenza Artificiale ancora ben lontana dall'essere vicina a quella definitiva. In ogni modo, emerge una predilezione per il gioco e l'azione individuale, un po' come avviene in FIFA 2001, cosa che lascerà un po' delusi quanti speravano in un gioco più vicino a ISS Pro Evolution. In ogni caso il titolo della Infogrames può ambire a ritagliarsi un ruolo di outsider, soprattutto se riuscirà a mantenere le tante buone premesse. Speriamo che non resti stritolato dalle due super-corazzate, come è capitato a tanti suoi predecessori...



L'attaccante si è 'bevuto' i difensori e tra lui e la rete si oppone solamente il portiere.



Al momento, l'aspetto più interessante riguarda le animazioni, davvero belle!



Notate la cura con cui sono state riprodotte le divise di gioco.

GIOVANNI... BRUNO

Il titolo della Infogrames si avvarrà della collaborazione di due telecronisti d'eccezione (nel tentativo di scalzare il dinamico duo Bulgarelli-Caputi), navigati da una lunga esperienza come commentatori della Champions League su Canale5. Stiamo parlando di Giovanni Galli (ex portiere di Milan, Napoli, Fiorentina e Parma) e Bruno Longhi. Al momento non abbiamo ancora avuto modo di sentire com'è stata implementata la telecronaca... ma attendiamo fiduciosi!

Potenzialità
80

Uscita prevista
Aprile 2001

Assomiglia a:
- FIFA 2001, Ronaldo V-Football, This is Football 2

Ha qualcosa in più di:
- Ronaldo V-Football (le squadre di club e le animazioni migliori)

Ha qualcosa in meno di:
- ISS Pro Evolution (gameplay tipicamente arcade)

SE QUALCUNO RUBA UN FIORE PER TE...

Come ogni titolo sportivo che si rispetti, anche UEFA Challenge avrà il suo bel testimonial. Per l'edizione italiana è stato scelto uno dei giocatori più forti del nostro campionato: l'udinese (ma in procinto di vestire la casacca della Lazio nella prossima stagione) Stefano Fiore. Il centrocampista della Nazionale, dopo un Europeo eccezionale, si sta confermando uno dei giovani di maggior talento della serie A!





Value Series

DI CHRISTIAN PETTINI

L'offerta di giochi PlayStation a sole trentamila lire continua alla stragrande; per di più, questo mese segnaliamo un'interessante 'new entry' che ci auguriamo possa regalarci tanti titoli a pochi Euro...

In versione 'Ve li tiriamo dietro' troviamo il primo platform completamente tridimensionale per PSX, il leggendario Croc - Legend of the Gobbos. Presentiamo anche il picchiaduro Bloody Roar 2 e il primo, grande racing cartoon, quello Speed Freaks che fece impazzire tutti. E poi c'è uno special sulla nuova linea proprietaria di Ubisoft, di titoli sempre a trentamila lire, chiamata 'Exclusive Collection'. Questa offerta ci mette a disposizione CD molto belli e, soprattutto, abbastanza recenti. Tutto per un divertimento economico, duraturo e felice!

CROC - LEGEND OF THE GOBBOS



Prima di Croc il mondo PlayStation era del tutto privo di un platform tridimensionale. Aspetto un po' fastidioso, dal momento che una console concorrente, il Nintendo 64, poteva bearsi con il suo Super Mario 64. Intervenne quindi la Fox, che sviluppò questo mitico gioco nel quale il versatile draghetto si muoveva all'interno di aree poligonali facendo nello spazio delle tre dimensioni quello che, fino a quel momento, gli utenti avevano fatto 'stretti' nel bidimensionale. La grafica solida, anche se un po' spartana, piacevolmente omogenea a livello cromatico, era ancora poco varia. La giocabilità, però, era già ottima grazie alla pronta risposta dei comandi. Il movimento nell'area tridimensionale avveniva senza troppi problemi e la telecamera si comportava con intelligenza, rendendo semplice il controllo di Croc. La dinamica prevedeva la ricerca e la raccolta di uova di drago, operazione che avveniva con un notevole grado di varietà: le azioni che il draghino si trovava ad affrontare garantivano (e granatiscono ancora oggi) una piacevole e notevole varietà. Un eccellente gioco, insomma, che diventa imperdibile sotto l'etichetta Value Series.

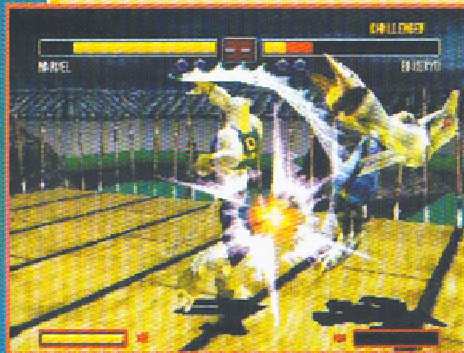


Perché comprare Croc -Legend of the Gobbos: per il gameplay intrigante e il divertimento, derivante da una giocabilità intelligente che si avvale dell'intelligenza del sistema.

BLOODY ROAR 2

Il primo Bloody Roar nasceva da un'idea: quella che, durante il match, i combattenti avessero la possibilità di trasformarsi in animali feroci, ciò che avrebbe aumentato la portata offensiva dei loro attacchi e il furore dello scontro. Ma il gioco era decisamente 'acquoso': la leggerezza degli scontri e il quasi sfiorarsi dei lottatori dava una brutta sensazione di leggerezza, contrapposta alla fantastica solidità e possanza dei campioni del genere, Tekken su tutti. Questo seguito, oggi presente sotto l'etichetta Value Series, è decisamente un gioco di tutt'altro livello. I lottatori finalmente 'si fanno male'. Ma a impressionare non è solo la potenza degli scontri, della quale comunque si avvantaggia il piacere di fare una partita, e la trasformazione in bestie feroci. Due elementi spiccano: la velocità e la grafica. In particolare, la seconda stupisce davvero: le texture sono perfettamente sfumate, i colori già brillanti si avvantaggiano di stupendi effetti di luce e i corpi dei lottatori si distinguono per il numero di poligoni e di particolari che li compongono. Un ottimo gioco che, grazie alle trasformazioni, offre un tocco di originalità oltre a un'indubbia qualità globale.





Perché comprare Bloody Roar 2: onestamente, per la grafica SPAZIALE. Ma anche per l'idea, la velocità, la realizzazione, la giocabilità, la tecnica.

SPEED FREAKS VS



Arriva in versione Value Series uno dei primi e tuttora più convincenti racing cartoonosi. Si tratta, lo diciamo subito, di un gioco molto divertente, migliore di molti altri titoli più recenti, dei quali costituisce un brutto concorrente specialmente ora, grazie alla offerta superconveniente. Si gioca in uno, due e anche tre o quattro utenti umani grazie allo split screen. La giocabilità è ottima grazie al supporto per lo stick analogico, che risponde alla perfezione e consente di dirigere con grande precisione il proprio mezzo. Il look è ottimo: l'atmosfera cartoon colorata rende piacevole l'esperienza in pista e il contorno, analogamente colorato e squillante. Un ottimo cartoon racing, consigliato a tutti quelli che amano questo particolare sottogenere.

Perché comprare Speed Freaks: per la giocabilità e il divertimento dell'esperienza di gioco (soprattutto in multiplayer), ma anche per il look colorato e divertente.

EXCLUSIVE COLLECTION UBISOFT

Ubisoft ha deciso di percorrere la strada di Infogrames e lanciare una sua linea di prodotti ultraconvenienti, affiancando la sua offerta a quella della collezione 'value series'. I giochi disponibili al lancio sono tre, cui ne verranno presto aggiunti degli altri. Tutti i titoli della collana hanno la splendida caratteristica di essere grandi e, soprattutto, recenti successi.

RAINBOW SIX





Il gioco ispirato al romanzo del grande Tom Clancy è uno sparatutto in prima persona. Arriva dal PC, dove tuttavia era un altro gioco: lì infatti il peso strategico era decisamente più rilevante, dal momento che si potevano affidare compiti specifici ai singoli componenti dell'azione. Qui invece il gameplay è semplificato. Siete a capo di un commando speciale, che deve affrontare pericolose missioni antiterrorismo, composto da più membri; la strategia si limita a qualcosa del tipo "fermo qui, non farti né vedere né soprattutto ammazzare" mentre passiamo a controllare un altro agente. In verità, un pizzico di attenzione va posta anche nell'azione vera e propria, dal momento che il gioco non è Quake: non è che si entra e si spara a tutto e tutti, sono necessari il silenzio e la circospezione. La grafica è spartana e purtroppo rovina l'atmosfera abilmente creata dal gameplay; la giocabilità è buona e, appunto, il gameplay, è bello avvincente e vincente.



Perché comprare Rainbow Six: per il gameplay complesso e intrigante, basato sull'uso di armi e gadget, e per le avvincenti azioni di soppiatto.

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2



Un gioco di Formula Uno che venne positivamente giudicato in sede di review raggiunge l'importante traguardo del... prezzo super-ribassato. Certamente MGPRS2 mantiene le qualità tecniche di grafica e giocabilità di cui ci accorgemmo al momento della sua uscita. Tuttavia un gioco di Formula Uno, bello e avvincente, deve parte del suo fascino all'aderenza con la realtà. Non solo il realismo del modello di guida, ma anche l'estetica delle macchine e i piloti nelle loro attuali squadre. È questo il punto debole dei vecchi giochi di Formula Uno: la Ferrari guidata da Irvine rovina molto il fascino del gioco.





Perché comprare Monaco Grand Prix Racing Simulation 2: per la giocabilità, la grafica e l'immediatezza del modello di guida. Ma attenti a piloti e scuderie, decisamente fuori da ogni attualità...

RAYMAN JUNIOR

Rayman è stato uno dei primi giochi per PlayStation. Un platform bidimensionale bellissimo, grazie alla grafica ipermegacolorata e a una giocabilità eccellente. Il divertimento deriva anche dal livello di difficoltà (perfettamente calibrato) e dalla varietà delle situazioni di gioco, arricchite peraltro dall'uso di 'poteri' da acquisire progressivamente e utili a superare alcuni degli ostacoli. Ora esce 'riveduto e corretto' in versione junior, assecondando lo standard del momento, che è quello offrire un prodotto indirizzato soprattutto ai più piccoli. La figura simpatica e accattivante di Rayman segue quindi i 'junior', in un contesto sempre colorato, divertente e gradevole.



Perché comprare Rayman: per l'affidabilità del personaggio, simpatico e accattivante, e per l'aspetto grafico colorato e vincente.





Roadstar



eguendo quella che sembra essere la mania del momento, la **X-Tecnologies** rimpingua il numero di periferiche dedicate alla PlayStation con un accessorio dedicato alle corse più sfrenate. Proprio prima di Natale avevamo recensito, infatti, il manubrio per le corse motociclistiche. D'altronde, si sa: oramai le simulazioni automobilistiche sulla Play vanno per la maggiore, e i fanatici del genere possono scegliere i migliori giochi fra una vastissima lista di titoli validi. L'utilizzo di un buon volante a questo punto è d'obbligo, regalando così all'utente un maggior livello di coinvolgimento e di divertimento. In quest'ottica la miriade di modelli di periferiche che hanno inondato i negozi ha un solo obiettivo: quello di dare all'utente la sensazione di 'essere lì', a provare emozioni più vicine possibili a quelle reali.

UN VOLANTE PORTATILE?

Il **Roadstar** si accoda all'ultima moda delle periferiche, che è quella di essere leggermente più piccole del normale. In effetti il 'volantino' della X-Tecnologies è di dimensioni ridotte, che sebbene vadano a scapito della sensazione di avere un volante vero, aumenta la maneggevolezza e la facilità di trasporto. Addirittura gli utenti con le mani più 'possenti' potranno controllarlo usandone **una sola**. Nonostante le dimensioni, il Roadstar non è per niente 'plasticoso', e il suo aspetto massiccio risulta immediatamente accattivante.
La periferica è composta di due parti. Il **volante**, con base e tanto di ventose, e la **pedaliera**, quest'ultima eliminabile senza ripercussioni sulle prestazioni.
I pulsanti da utilizzare sono molti. Oltre alla **croce direzionale** sulla sinistra, ai pulsanti **Start** e **Select** al centro e ai **quattro tasti** usuali (Cerchio, Triangolo, Quadrato e X) sulla sinistra, potremo trovare due **leve analogiche** sotto lo sterzo (..una per lato, come i cambi di Formula Uno..), più altri **due**, posti uno sopra la croce direzionale a destra e uno sui quattro pulsanti sulla sinistra, per un totale di **dieci pulsanti**, spesso editabili a piacimento.
E arriviamo alle novità eclatanti.
La prima, più di rilievo visivo che altro, consiste in un bellissimo **display luminoso** posto al centro del volante, con **sette led** di colore diverso (due rossi e cinque verdi), che si illumineranno a seconda della pressione dell'acceleratore. Premendo il pulsante dell'acceleratore (sia sulla pedaliera che

Casa: X-Tecnologies **Distributore:** CTO



Questo mese andiamo a esaminare un'altra bella periferica per le vostre scorribande su quattro ruote: il Roadstar della X-Tecnologies!

sul volante), infatti, anche i led luminosi si accenderanno di conseguenza. Più premerete a fondo e più led si illumineranno, fino ad arrivare - al massimo dell'escursione della leva/pedale - ad avere tutti e sette i led accesi. Sebbene dal punto di visto strettamente funzionale i led siano utili solo relativamente, dal punto di vista estetico, invece, fanno la loro figura, permettendo di tenere sotto costante controllo il **livello di accelerazione**, soprattutto nel caso in cui aveste deciso di eliminare il contagiri dallo schermo. L'altra caratteristica di rilievo del Roadstar è rappresentata invece da un ingegnoso sistema di **ammortizzamento** del volante creato per migliorare la stabilità della periferica. Quante volte, infatti, ci è capitato di 'sradicare' un volante, nonostante tutte le ventose applicate, per una manovra maldestra, con il risultato di andare a sbattere proprio sull'ultimo rettilineo? Troppe volte!!! La X-Tecnologies, invece, ha pensato proprio a come rendere più affidabile e fermo il nostro volante. Come ci è riuscita? Attribuendo al piantone dello sterzo un ruolo di sicuro supporto del volante, ma anche di 'ammortizzamento' dei normali scossoni che si hanno durante una gara. Il piantone dello sterzo, infatti, oltre a offrire una libertà di movimento orizzontale, permettendo allo sterzo di ruotare completamente, consente anche lo **scorrimento verticale**, in maniera morbida e misurata. Pigiando il volante dall'alto verso il basso, infatti, si potrà felicemente notare che quest'ultimo non è assolutamente 'rigido', ma anzi permette una breve **escursione**, ammortizzata e bilanciata. Sebbene la trovata possa risultare futile e poco aderente alla meccanica di gioco, una volta in gara ci si rende subito conto che, sebbene i più scalmanati dovranno comunque fissare il volante a un tavolo con centocinquanta viti, le persone normali potranno contare finalmente su un volante pressoché immobile, supportato solo dalle proprie ventose. In effetti, pensandoci bene, nelle gare più concitate il nostro volante si sposta non tanto per i nostri movimenti sull'asse orizzontale (ovviabili con una minore escursione dello sterzo nel menu delle opzioni) ma per le sollecitazioni su quello verticale.

Naturalmente, in dotazione non poteva mancare la **pedaliera** con i comuni pedali di accelerazione e freno. Chi sarà in grado di installare tutto (conosco gente che senza pedaliera non riesce a giocare con il volante...) potrà contare su una simulazione di guida ancora più efficace. Unico problema della pedaliera sono le **misure** veramente minuscole, che la rende adatta a chi ha i piedi medio-piccoli. Purtroppo, chi possiede i 'fettoni' (per la cronaca io ho il 46) sarà costretto a rassegnarsi e a giocare 'abbarbicando' i piedi sui pedali, se non addirittura a eliminare la pedaliera del tutto.

IN GARA

Finalmente arriva il momento clou della verifica, che rappresenta poi la prova del nove per testare la validità di una periferica di questo tipo: la gara. Vi anticipo subito che di default il livello di **sensibilità** della periferica non è particolarmente elevato, anzi. In buona sostanza il nostro volantino tenderà a curvare in modo serio solo dopo essere stato girato per più di metà corsa. Niente di male, dato che i giochi di guida su PlayStation offrono un'ampia gamma di settaggi e che smanettando un attimo si possono ottenere i risultati sperati. Gli utilizzi possibili della periferica sono principalmente tre: **Digitale**, **Analogico** e **Racing**. Nel primo caso, come dice la parola stessa, useremo lo sterzo a mo' di controller digitale, cioè solo sterza/non sterza, senza nessuna possibilità di graduarne il raggio. Nel secondo caso l'opzione è paragonabile a quella dei joypad analogici, con i quali la sterzata può essere utilizzata anche gradatamente nel corso della gara. Essendo la stragrande maggioranza dei giochi compatibili con il **Dual Shock**, potrete giurare che quest'opzione renderà il Roadstar adatto con i vostri giochi di guida. La terza e ultima opzione, detta Racing, è invece dedicata strettamente a quei giochi compatibili con le periferiche analogiche, tra le quali il volante della X-Tecnologies rientra perfettamente. Simile alla modalità analogica, quest'ultima risulta però ancora più precisa e realistica rendendo, a tutti gli effetti, il Roadstar una periferica valida e utile. Non poteva ovviamente mancare l'effetto **vibrazione**, per rendere ancora più realistiche le vostre scorribande motoristiche.

A questo proposito vale la pena di spendere due parole, dato che i due motorini all'interno del volante fanno un ottimo lavoro anche se, mi sia consentito dirlo, i volanti Force Feedback per PC sono tutt'altra cosa. Buoni comunque sia gli effetti di **vibrazione del fondo**, sia quelli di **impatto** contro i bordi della pista.

PROMOSSO A GIUGNO

Non c'è che dire, il piccolo di casa X-Tecnologies è una bella periferica. Contenuto nelle dimensioni, leggero e resistente, il Roadstar soffre però dei soliti problemi dei volanti: o trovate il posto giusto per fissarlo o patirete le pene dell'inferno ogni volta che ci giocherete. Per terra, sulle gambe, incastrato fra due tavoli potrà essere solo un palliativo. Dovrete fissare tutto, altrimenti al primo strattone lo sradicherete. Le **quattro ventose** poste sotto il volante sono troppo piccole per garantire una stabilità sufficiente, a meno che non le appiccichiate su un ripiano liscio e levigato. Molto intelligente il sistema di **ammortizzamento** delle sollecitazioni sull'asse verticale della periferica, che riesce nel suo apprezzabile scopo di mantenere il Roadstar più stabile e saldo.



Prezzo: Lire 99.900

Rapporto qualità prezzo: 8

PLANET Cheat

A cura di Stefano Vanini

BLADE



Munizioni infinite: nel Main Menu, premete Giù, Destra, Su, Sinistra, L2, L1, R2, R1. Durante il gioco premete Start per accedere all'ingame menu delle cheats.



Vita infinita: nel Main Menu, premete Sinistra, Sinistra, Sinistra, Destra, L2, L1, R2, R1. Durante il gioco premete Start per accedere all'ingame menu delle cheats.



Master Code: premete L1 e quindi X (5 volte), Cerchio, R1, R2, R2, R1 nel Main Menu. Quindi premete Start durante il gioco per accedere all'ingame menu delle cheats.



WCW BACKSTAGE ASSAULT

Per ottenere un ring: battere Bill Goldberg 25 volte, quindi battere Sting durante un Inferno Brawl, o Scott Hall 20 volte con Norman Smiley.

Sbloccare il team 3 Count: colpite il vostro avversario sulla testa con un televisore durante l'incontro al Media Center per sbloccare i membri del team 3 Count.

Vampiro: per sbloccare Vampiro date fuoco al vostro avversario (!).

Sbloccare Medusa: trovate un incontro che abbia luogo nella toilette delle signore in modalità Hardcore Challenge Sbloccare **General Rection**: vincete l' hardcore gauntlet 4 volte.

Nuovi costumi: per sbloccare i nuovi costumi di Sting, A-vol e le altre superstar, vincete il gioco con il personaggio.

Sbloccare Lance Storm: per sbloccare Lance Storm è necessario vincere l' hardcore gauntlet con un lottatore qualsiasi.



Sbloccare Vince Russo: per sbloccare Vince Russo è necessario stendere un avversario nella media room.

Sbloccare Mike Awesome: per sbloccare Mike Awesome spaccate un tavolo addosso all'avversario nello schema "block" (!).

Sbloccare Kronic: date fuoco all'avversario nello schema "block".

Sbloccare il Media Center: completate con successo l'hardcore challenge mode e vincete l'Hardcore Title. Poi tentate la scalata allo U.S. Title. Il Media Center sarà sbloccato prima che completiate l'incontro per l'U.S. Title; a questo punto andateci e completate Media Center in Exibition mode.

DYNASTY WARRIORS 2

Sbloccare tutti i personaggi: nella schermata dei titoli premete Quadrato, R1, Quadrato, R2, Quadrato, R2, Quadrato, R1 per sbloccare tutti e 19 i generali nascosti. Se avete fatto tutto come si deve udire un suono; a questo punto premete Quadrato (2 volte), L1, L2, R1, R2, Quadrato(2 volte) nella schermata dei titoli.





Tutti i generali Shu: nella schermata dei titoli premete Quadrato (2 volte), R1 (2 volte), Quadrato (2 volte), R2 (2 volte) per sbloccare Ma Chao, Jiang Wei, Liu Bei, Zhuge Liang e Huang Zhong. Se avete fatto tutto come si deve dovreste udire un suono; a questo punto premete Quadrato, R1 (5 volte), R2 (2 volte) nella schermata dei titoli.

Tutti i generali Wei: nella schermata dei titoli premete Quadrato (4 volte), R2 (2 volte), R1 (2 volte) per sbloccare Cao Cao, Xiahou Yuan, Zhang Liao e Sima Yi. Se avete fatto tutto come si deve dovreste udire un suono; premete Quadrato (3 volte), L1(2 volte), L2 (3 volte) nella schermata dei titoli.

Tutti i generali Wu: nella schermata dei titoli premete Quadrato (2 volte), R2 (2 volte), R1 (2 volte), Quadrato (2 volte) per sbloccare Taishi Ci, Sun Jian, Sun Quan, Lu Meng e Gan Ning. Se avete fatto tutto come si deve dovreste udire un suono; premete Quadrato (2 volte), L2 (4 volte), L1 (2 volte) nella schermata dei titoli.

STAR WARS: DEMOLITION

Sbloccare Wittin: completate il gioco con almeno 10.000 crediti utilizzando Aurra Sing e Quagga per sbloccare Wittin.



Sbloccare Malakili:completate il gioco con almeno 10.000 crediti utilizzando Tamtel Shreej, Pugwis e Wittin per sbloccare Malakili.



Sbloccare Boushh, Darth Maul e Lobot: completare il gioco con almeno 10.000 crediti utilizzando Malakili per sbloccare Boushh, Darth Maul e Lobot.

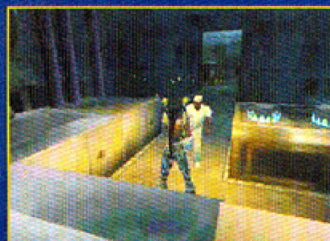
Sbloccare tutti i personaggi: selezionate l'opzione Preferences, premete L1 + R1. Scrivete "WATTO_SHOP" nella schermata Jedi Mind Trick per sbloccare tutti i personaggi.

TOMB RAIDER CHRONICLES

Vedere le sequenze filmate: nel menu principale premete R2 e SELECT.



Munizioni e tutti gli oggetti: posizionatevi, nella schermata dell'inventario, sul medi-kit grande e tenete premuti L1+L2+R1+R2+in basso e premete QUADRATO.



Munizioni, candelotti e medi-kit infiniti: nella schermata dell'inventario posizionatevi sul medi-kit piccolo e tenete premuti L1+L2+R1+R2+in alto, quindi premete QUADRATO.
Livello black isle: nel menu principale posizionatevi sull'opzione NUOVA PARTITA e tenete premuti L1 e X.
Livello block: nel menu principale posizionatevi sull'opzione NUOVA PARTITA e tenete premuti R1 e X.

HOGS OF WAR

Team Lard e selezione del livello: digitate MARDY PIGS come nome.





Sequenza FMW bonus: digitate WATTA PORK come nome.
Tutte le sequenze FMW: digitate PRYING PIGS come nome.

ISS PRO EVOLUTION

Squadra All Stars in modalità di coppa: premete Su, Su, Giù, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra.





Euro/World All Stars team del passato: per giocare con queste squadre dovete vincere le coppe International, Konami, Europe, African, American e Asian.
Euro/World All Stars team moderne: per giocare con queste squadre dovete vincere le coppe International e Konami.

READY 2 RUMBLE

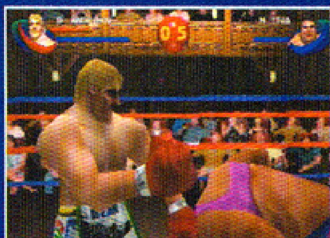
In occasione dell'uscita in versione Platinum di questo divertente gioco di boxe vi riproponiamo i codici per sbloccarne tutti i segreti. Selezionate la modalità Campionato, quindi New Game e inserite i codici che vi interessano:



Bronze: sblocca i combattenti di classe bronzo. Potrete quindi scegliere tra Kemo Claw, Bruce Blade, Nat Daddy e Damien Black nella modalità Campionato e avrete accesso anche a Kemo Claw anche nella modalità Arcade.



Silver: sblocca i combattenti di classe argento. Ora potrete scegliere tutti i pugili della modalità bronzo più Bruce Blade nella modalità Arcade.
Gold: sblocca i combattenti di classe oro. Grazie a questo codice avrete accesso sia ai pugili di classe bronzo che a quelli di classe argento, più Nat Daddy nella modalità Arcade.
Champ: sblocca i combattenti di classe campione. Inoltre, avrete a vostra disposizione Kemo Claw, Bruce Blade, Nat Daddy e Damien Black sia in modalità campionato che nella modalità Arcade.
Cambiare il colore dei calzoncini: in modalità Arcade, prima di selezionare il personaggio, premete contemporaneamente Quadrato e Cerchio per selezionare i colori alternativi.
Aumentare l'energia: quando siete al tappeto potrete recuperare energia premendo ripetutamente X, Quadrato, Triangolo e Cerchio. Il trucco funziona anche quando è il vostro avversario a giacere steso sul quadrato.



Resistenza infinita: tenendo premuti R1 e L1 mentre colpite l'avversario otterrete resistenza infinita.

RIDGE RACER TYPE 4

Correre contro un'aquila: se volete davvero testare le vostre abilità contro un avversario decisamente veloce e difficile da battere, raggiungete il settimo circuito della modalità Grand Prix (Heaven And Hell). Durante il conto alla rovescia vocale premete quindi Sinistra, Destra, Destra, Destra; la gara comincerà con un'aquila che vola sul tetto della vostra vettura. Seguitela e, se ci riuscite, cercate di batterla! L'aquila è molto veloce e volerà lungo tutto il tracciato ma non sarà purtroppo visibile durante il replay.



Gare Team Cup: in Ridge Racer Type 4 potete gareggiare in diverse competizioni, con in palio altrettante coppe; ogni divisione è diversa, e per vincere le coppe è necessario gareggiare con tutti i quattro team in gara, le auto disponibili e i sistemi di guida sia drift che grip. Per vincere le coppe è necessario arrivare primi in ogni gara ma, fortunatamente, il risultato finale non è compromesso dal numero di volte che sarà necessario per completare tutti gli obiettivi.
Coppa Pac-Man: l'unica coppa che è possibile vincere senza arrivare per forza primi in ogni gara. Riceverete questa coppa una volta completata la modalità Grand Prix, e anche per questa coppa vale il discorso relativo al numero di tentativi che non inficiano la conquista del titolo; nel caso esauriste le possibilità di continuare la partita, potete tranquillamente ricaricare una partita salvata e riprovare da lì.
Coppa Mappy: per ottenere questa coppa dovete vincere tutte le gare della modalità Grand Prix utilizzando il team francese Micro Mouse Mappy, gareggiando con un'auto Assoluto o Lizard con modello di guida drift.
Coppa Klonoa: per ottenere questa coppa dovete vincere tutte le gare della modalità Grand Prix utilizzando il team giapponese Pac Racing Club, gareggiando con un'auto Assoluto o Lizard con modello di guida drift.
Coppa Wagyan: per ottenere questa coppa dovete vincere tutte le gare della modalità Grand Prix utilizzando il team francese Micro Mouse Mappy, gareggiando con un'auto Terrazi o Age Solo con modello di guida grip.



Coppa Valkyrie: per ottenere questa coppa dovete vincere tutte le gare della modalità Grand Prix utilizzando il team giapponese Pac Racing Club, gareggiando con un'auto Terrazi o Age Solo con modello di guida grip.
Coppa Andore Genesis: per ottenere questa coppa dovete vincere tutte le gare della modalità Grand Prix utilizzando il team italiano Solvalou, gareggiando con un'auto Assoluto o Lizard con modello di guida drift.



Coppa Bosconian: per ottenere questa coppa dovete vincere tutte le gare della modalità Grand Prix utilizzando il team italiano Solvalou, gareggiando con un'auto Terrazi o Age Solo con modello di guida grip.
Coppa Dragon Spirit: per ottenere questa coppa dovete vincere tutte le gare della modalità Grand Prix utilizzando il team americano Dig Racing, gareggiando con un'auto Assoluto o Lizard con modello di guida drift.

A cura di Christian Pettini

WANTED

Il genere arcade trae grande beneficio dalle capacità della PlayStation: i giochi d'azione si arricchiscono di grandiose e avvincenti dinamiche in grado di rivivere, replicandole con il pad, le gesta che vediamo nei migliori film di azione. Ma anche, il genere ricomprende i più classici giochi di azione 'fumettosa' come Bubble Bobble, o i multiplayer di fantasia tipo Blast Chambers o Grid Run. E allora, vediamo i giochi che ci permettono di essere Gabe Logan o la rana di Frogger, il monaco di Nightmare Creatures o anche il mascalzone di GTA!

ARCADE

A

AGENT ARMSTRONG
(Virgin Interactive)
MC
Siete un agente non molto speciale che, dotato di armi e capacità anch'esse abbastanza usuali, deve farsi largo sgominando nemici lungo molti livelli a scorrimento orizzontale.



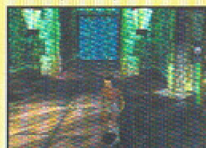
Qui, ciò che è una feature concessa dall'uso della grafica poligonale, è concesso un minimo di spostamento verticale.



La grafica è onesta e la giocabilità si attesta su discreti livelli; queste, unite a una tecnica accettabile, ne fanno un buon prodotto per gli amanti degli arcade a scorrimento.
N. giocatori: 1

68

AKUJI THE HEARTLESS
(Eidos)
MC, DS
In un'ambientazione davvero convincente, il nostro 'caro' senzacuore muove, avanzando nei livelli e accrescendo le sue abilità. Ciò avviene con una trama sullo sfondo che vi vede muovervi in cerca di vendetta: cercate un cuore, per la precisione...



L'ambientazione è convincente e la grafica riesce a rendere locazioni e nemici carichi di dolore e malessere.
La giocabilità è molto buona e Akuji, pur molto arcade, è ricco di oggetti e mosse, di un momento di buona complessità.
N. giocatori: 1

88

ARMY MEN
(3DO)
MC, DS
Avete il controllo di un soldatino di plastica verde, che si muove all'interno di scenari che replicano con efficacia i fortini e i plastici e tutti gli scenari di guerra ricostituiti in scala (1/72 o 1/48, ve lo dice un appassionato...) che ospitavano le nostre partite da bambini, con i soldatini di plastica 'veri'.



La grafica un po' spoglia risulta comunque adeguata per quanto riguarda lo spirito. Sul fronte della giocabilità le cose vanno più che bene, perché questo prodotto è immediato, giocabile e divertente.



Nuove armi e missioni sempre diverse aggiungono varietà a una meccanica che potrebbe risultare monotona.
N. giocatori: 1

80

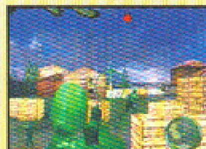
ARMY MEN AIR ATTACK
(3DO)
MC, DS
La seconda puntata dei giochi ispirati al soldatino verde è differente: siete al comando di un simpatico elicotterino dotato di armi normali e speciali, che deve compiere missioni molto particolari in ambienti 'civili' che ricordano quelli di Micromachines. La tridimensionalità regala comunque una giocabilità più che buona, e il divertimento è tanto; in multiplayer, se si riescono a superare i problemi legati allo scarso campo visivo, ci si diverte abbastanza.



N. giocatori: 1-2

79

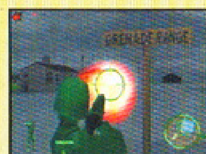
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN
(3DO)
MC, DS
Il terzo episodio della serie di Army Men vede il ritorno di Sarge.
La dinamica torna a essere 'appiedata', e la grafica è di nuovo semplice.



L'azione si fa nuovamente 'avanza e spara' e questo episodio è più 'commando' di prima. La giocabilità rimane abbastanza buona, ma certo è tutto molto ripetitivo e poco vario.
N. giocatori: 1-2

75

ARMY MEN WORLD WAR LAND SEA AIR
(3DO)
MC, DS



Sarge continua a martellare. Avanza nei soliti quadri che assomigliano sempre ai plastici e l'aspetto 'soldatinesco' è costante e piacevole. Ma la tecnica resta indegna e infausta, e la giocabilità peggiora per colpa di una telecamera un po' isterica. Comunque, la sostanza semplice continua a farne un buon gioco divertente, ma certamente NON longevo.
N. giocatori: 1

75

B

BLAST CHAMBERS
(Activision)
MC, MT
Muovete uno sportivo del futuro che deve raccogliere un cristallo per portarlo in un punto preciso all'interno di una stanza al fine di evitare una spiacevolezza: che il timer della bomba piazzata sulla sua schiena esploda...
I problemi sono che il cristallo è unico e lo vogliono tutti i concorrenti (mica per niente... ne va della loro vita...); e anche che le arene sono ricche di ostacoli e trabocchetti e possono ruotare, complicando la dinamica.



Graficamente discreto, abbastanza giocabile, ha il suo punto di forza nella competizione a quattro giocatori che è in grado di animare frizzanti sfide.



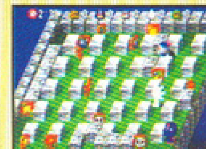
N. giocatori: 1-4

70

BLOOD LINES
(Sony)
MC, DS, MT
All'interno di arene tridimensionali dall'architettura molto complessa, due tre o quattro figuri cercano di colorare particolari item per vincere la competizione; compito di uno è di colorare detti oggetti, compito degli altri è di impedirlo e anzi di colorare i medesimi item con la modalità propria.
Per ostacolarsi e difendersi, i tipini fini hanno a disposizione simpatici gingilli di dolore... La semplice dinamica è in realtà vincente, perché è abbinata a velocità e coinvolgimento.
Le partite in quattro, poi, con il multitap, garantiscono un piacere duraturo e sincero.
N. giocatori: 1

78

BOMBERMAN WORLD
(Sony)
MT



Il poligono arriva pure nel world di Bomberman! I labirinti bidimensionali offrono ora un'inquadratura isometrica mobile che esalta la frenesia.
Il gameplay rimane identico a quello delle versioni in duedì per i sedici bit: eliminate, usando le bombe, tutti i nemici all'interno del labirinto calcolando il loro passo, la gittata del vostro ordigno e la struttura dell'area di gioco. Una grafica che non ha guadagnato molto nel passaggio dal 2 al 3D sorregge un'idea semplice e avvicnente, che raggiunge l'orgasmo nelle partite orgiastiche in multiplayer. Ma anche in singolo, l'intelligenza della dinamica rende questo prodotto più interessante dei Blast Chambers vari.



N. giocatori: 1-4

87

BOOMBOOTS
(Dreamworks)
MC, DS
Un picchiaduro davvero insolito, in cui due tipi si affrontano all'interno di aree. Il gioco è pervaso da un umorismo divertente e leggero, privo di violenza.
I personaggi infatti sono disegnati con un tratto che li rende piacevoli e freschi; la giocabilità è coerente con questa impostazione e il gioco diverte per la semplicità.



La risposta ai comandi sorregge con efficacia questa impostazione e il gioco si lascia giocare spensieratamente, divertendo l'utente soprattutto nelle partite

LEGENDA DELLE COMPATIBILITA':
NC = Nessuna compatibilità
MC = Memory Card
LK = Link Cable
MT = Multitap
DS = Dual Shock
NG = NegCon
JG = JogCon
AJ = Joystick Analogico
SG = Pistola
MS = Mouse

contro un altro amico.
N. giocatori: 1-2

78

BUBBLE BOBBLE ALSO FEATURING RAINBOW ISLANDS
(Sony)
NC
Dai coin-op del bar, direttamente sulle nostre PlayStation arrivano due dei giochi più divertenti e compulsivi della storia dei videogames, che incarnano alla perfezione il concetto di arcade.



Nel primo (Bubble Bobble) dovete ripulire le cento arene inglobando in bolle i nemici, raccogliendo bonus e item. Da soli o in due si controllano i simpatici draghetti Bub e Bob, che avremmo ritrovato poi in Bust-a-Move. In Rainbow Islands dobbiamo scalare le piattaforme raccogliendo le miriadi di bonus ed eliminando i nemici sfruttando gli arcobaleni.



Una tecnica non sopraffina, magari anche offensiva per l'occhio poligonale dell'utente medio PlayStation, cela una giocabilità al servizio di un divertimento di fatto ineguagliabile, senza pari, straconsigliatissimo.
N. giocatori: 1-2

87

C

CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT
(Konami)
MC
Un grande, grandissimo hit Konami arriva su PlayStation. La natura della splendida serie è replicata con precisione (non ci sono poligoni e terze dimensioni di mezzo) per il più classico degli arcade a scorrimento. Il gameplay è classicissimo: si procede da sinistra a destra saltando e combattendo.



La grafica bidimensionale è arricchita da splendidi effetti di luce, ma sono soprattutto le musiche a esaltare il comparto audiovisivo. La giocabilità è a prova di bomba... ma quando c'è Konami di mezzo... Un grande gioco, che resiste al passare del tempo grazie (alla chirurgia estetica), al fascino del gameplay classico e alla giocabilità collaudatissima.



Consigliato a tutti quelli che amano i giochi di azione 'come si deve'.
N. giocatori: 1

84

COURIER CRISIS
(BMG)
MC



Paperboy ritorna sulla dea grigia condito in una salsa a base di poligono che però ne copre il gusto... Girate in sei quartieri parecchio malfamati comportandovi da Pony Express, in sella a una bici un po' scassa, lottando contro il tempo e gli altri ostacoli: cani, automobili, vecchiette, teppisti ecc. Un aspetto grafico poco esaltante regge un gioco in cui uno scarso controllo e una notevole ripetitività affossano il prodotto.
N. giocatori: 1

63

CRASH BASH
(Sony)
MC, DS, MT
Il grande Crash Bandicoot ritorna a Natale con un gioco divertentissimo!



Dopo tre platform e un kart racing (come il Super Mario della Nintendo) è il turno di un gioco tutto multiutente-oriented (come Mario Party... uhm...).
Il divertimento è altissimo e la giocabilità è la solita della serie di Crash: il sistema di controllo risponde in maniera perfetta ed è implementato in modo tale da non scoraggiare l'utente occasionale... e questo nonostante il team di sviluppo sia cambiato. Anche il look della serie è rimasto invariato e la grafica, pur non facendo gridare al miracolo, si attesta su ottimi livelli grazie alla solidità, alla scelta dei colori e al dettaglio delle texture. Eppoi, è uno spasso...
N. giocatori: 1-4

92

D

DANGER GIRL
(THQ)
MC, DS
Tre zappattone al soldo di un cervello si lanciano in azioni spericolate che richiamano quelle di Gabe Logan. Il gioco in sé è vario e divertente, ma la dinamica non è affatto originale, anzi.



L'ambientazione e le missioni, insieme alla trama e alle tre stramanze creano però una miscela che fa, di questo, un buon prodotto.



La grafica è abbastanza brutta, povera di particolari e affatto definita; la giocabilità è solo discreta, perché lo spostamento nelle aree tridimensionali non è esente da pecche e crea qualche patema. Ma il gioco è lungo, vario e interessante. E poi le tre strappone...
N. giocatori: 1

87

DIE HARD TRILOGY
(Fox Interactive)
MC, NG, SG



Tre giochi in uno! E che giochi!! Ispirati alle tre pellicole con Bruce Willis, gli episodi presentano tre gameplay differenti. Un arcade tridimensionale a scorrimento ambientato nel Nakatomi Plaza del primo Die Hard – Duri a morire; uno shooter con pistola, in stile Time Crisis, ambientato nell'aeroporto di New York (quello di "58 minuti per morire"); un racing a caccia di bombe (Duri a morire).



La tecnica dimostra i suoi anni, ma i tre episodi sono giocabili e divertenti. Un prezzo imbattibile (è in Platinum) e una longevità che possono avere solo tre giochi differenti rendono questo CD un prodotto imperdibile per chiunque.
N. giocatori: 1

91

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS
(Fox Interactive)
MC, DS, NG, SG



Il sosia di Bruce Willis ritorna in questo sequel che ha la licenza ufficiale delle tre pellicole ma non possiede i diritti di sfruttamento dell'immagine del celebre attore americano, che quindi è sostituito da un figurino efebico, affatto duro, che campeggiando sulla copertina di Planet di Aprile 2000 lo faceva sembrare un magazine per signorine. Il gioco, come il prequel, offre tre distinte sezioni che

GLI ARCADE MULTIPLAYER

Ci sono giochi che danno il meglio se utilizzati in multiutenza: gli sportivi e i beat'em up innanzitutto. Ma gli arcade, che offrono concept originali, spesso si rivolgono proprio al videoplayer che ama divertirsi in compagnia. Ecco quali sono i giochi studiati quasi espressamente per le compagnie che, munite di multitap, desiderano giocare tutti insieme:
- **Blast Chambers**
- **Bloodlines**
- **Bomberman World**
- **Crash Bash**
- **Frogger**
- **Miss Pacman**
- **Overboard!**
- **Poy Poy**
- **Poy Poy 2**
- **Rampage World Tour**



Accanto a questi, vi sono alcuni titoli in cui si può giocare con un solo amico, ma che guadagnano molto dall'esperienza a due, sembrando quasi scritti per il multiplayer a due:



- **Boomboots**
- **Grid Run**
- **Trap Runner**
- **Unholy War**

presentano differenti gameplay: un arcade a scorrimento tridimensionale, uno shooter in prima persona allla Time Crisis (da giocare con la pistola) e un driving spericolato per le vie di Las Vegas (che richiama un po' Felony 11-79). La grafica ha fatto qualche miglioramento ma non quelli che era lecito attendersi, e non si segnala per particolari acuti ma solo per una stretta funzionalità.



La giocabilità è eccellente; il livello di difficoltà è però un po' altino.
N. giocatori: 1

92

F

FANTASTIC FOUR
(Acclaim)
MC

Arrivano su PlayStation e restano quattro, ma sono tutt'altro che fantastici...



I supereroi che abbiamo amato, dotati di strabilianti poteri, sono protagonisti di un arcade a 'scoramento' in cui lo scorrimento laterale vi vede affrontare orde di nemici insulsi in azioni insulse: non appassiona nemmeno se ci pagano!



Il gameplay è semplicissimo e affatto interessante, il controllo lascia molto a desiderare, l'azione non coinvolge. E la grafica? Fa schifo.
N. giocatori: 1-2

45

FIGHTING FORCE
(Eidos)
MC, DS



Il gameplay di un qualunque arcade a scorrimento a sedici bit arriva su PlayStation e ne accoglie le capacità tridimensionali: movimento in arene tridimensionali, azione arricchita da aree 3D, giocabilità esaltata da un gameplay approfondito (arricchito da molte mosse e dalla alta interazione con gli oggetti e l'ambiente).



Vi fate largo in aree ricche di nemici che affrontate con armi, a mani nude.
N. giocatori: 1-2

84

FROGGER
(Hasbro)
MC, MT

La rana salterina che ha rallegrato la nostra infanzia ritorna per la gioia dei grandi e dei piccini. Continuiamo ad aiutare il simpatico animaletto verde ad attarversare strada e fiume per conquistare l'agognato cibo.



Ma questa volta lo facciamo con il supporto di una moderna grafica tridimensionale, possiamo giocare in quattro contemporaneamente e, se ci stanchiamo di questo gameplay, abbiamo otto livelli nuovi di zecca con una dinamica platformosa e qualche lieve enigma di tipo arcade. Un giochino interessante, ma un giochino...
N. giocatori: 1-4

76

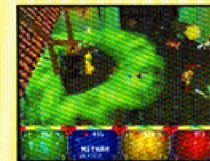
G

GAUNTLET LEGENDS
(Midway)
MC, DS

La Midway riporta su PlayStation un hit dei tempi che furono. Ovviamente lo fa condendo il prodotto con un sugo poligonale che permette inquadrature dinamiche e (soprattutto) aree di gioco ricche di dislivelli.



Lo spettacolo estetico è rovinato da una risoluzione bassa e da texture grezzissime. Il gameplay è quello di tanto tempo fa: nei panni di un avventuriero (o mago o le solite classi fantasy) attraversiamo livelli su livelli affrontando tanti e agguerriti nemici.

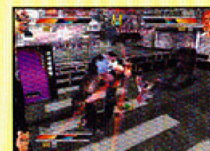


La giocabilità paga la tridimensionalità dell'area di gioco e una programmazione frettolosa che doveva gestire meglio le situazioni di caos. Si tratta di un buon gioco classico, ma che poteva essere molto pù bello e intrigante.
N. giocatori: 1-2

74

GEKIDO
(Infogrames)
MC, DS, MT

Un graaande picchiaduro a scorrimento! Realizzato interamente da un team italiano, si tratta di un supertitolo che affonda le sue radici nella più pura tradizione degli arcade a scorrimento verticale (Shinobi, Ninja Warriors, Vigilante e compagnia), arricchito da quello che può essere offerto dalla nostra grande PlayStation: una grafica tridimensionale bella, colorata e funzionale.



Il mix è esplosivo; il gioco è tecnico e profondo, e ogni partita, in perfetto stile coin-op, è sempre qualcosa di notevolissimo e immensamente piacevole. Un titolo tutta-azione che non mancherà di piacere, anche grazie al look dei personaggi e alla vincente possibilità (consentita dal numero di mosse a disposizione di ciascun fighter) di giocare in quattro in un maxi-picchiaduro.



Straconsigliato!
N. giocatori: 1-4

93

GRAND THEFT AUTO
(DMA)
MC



In questo gioco dall'ambientazione oltraggiosamente criminale guidate un furfante che cerca di farsi strada nel mondo della malavita; selezionando la missione, eseguite sporchi affari il cui cuore è (lo recita il titolo) il furto di vetture.



In realtà, il gioco è semplice e ripetitivo nella meccanica, ma è divertente perché tutto quello che fate rappresenta qualcosa di marcio. L'azione è inquadrata dall'alto e la grafica è povera; per giunta, scatta. Peccato per l'estetica, perché il gioco è divertentissimo!
N. giocatori: 1

86

GRAND THEFT AUTO LONDON
(DMA)
MC, DS

Un disco-espansione!



Per giocare con questo GTAL dovete necessariamente possedere il GTA originale, che viene arricchito da una nuova ambientazione. Gli arricchimenti non sono pochi, come potreste pensare, dal momento che oltre a una nuova città (Londra) ci sono armi, missioni, vetture e nemici nuovi, oltre a un nuovo modo di guidare (dalla parte sbagliata) e le eccellenti musiche anni Settanta.
N. giocatori: 1

84

GRID RUN
(Activision)
MC



Un arcade originale e immediato, che prende spunto dal celebre 'acchiappabandiera' le cui regole, arricchite da bonus, sono riproposte condite con un'ambientazione spaziale.



È un frenetico giochino che fa della semplicità la sua arma migliore. In realtà la buona giocabilità vale soprattutto nelle partite a due, che vi avvantaggiano di un elemento di sfida latitante (per colpa della IA) nelle sfide in single play.
N. giocatori: 1-2

77

I

INCREDIBLE HULK
(Eidos)
MC



L'incredibile Hulk è protagonista di questo gioco 'incredibilmente' moscio: la scarsa cura realizzativa accoglie fin da subito l'utente (i menu e tutto il contorno sono flaccidi) e si conferma in un'azione poco interessante in cui non v'è traccia della potenza del personaggio Marvel.



In tanta mediocrità non spicca la tecnica. Lasciatelo dov'è.
N. giocatori: 1

53

J

JACKIE CHAN STUNTMASTER
(SCEE)
MC, DS



Il grande Jackie Chan (nel senso di 'mitico': è alto una scatola di tonno...) è protagonista di questo gioco che replica perfettamente il carattere 'randa' delle

pellicole che lo hanno per protagonista: velocità, casino, kung-fu e divertimento. Le aree tridimensionali che lo ospitano sono 'veloci', con pochi ma azzeccati colori e un giusto numero di particolari che, come nel vincente Fighting Force, sono utilizzabili come armi.



La giocabilità è buona e immediata, ricordando molto quella dei picchiaduro a scorrimento 'vecchia scuola' e rispettando con coerenza l'impostazione.
N. giocatori: 1

85

L

LEGEND
(Funsoft)
MC
Un classico arcade a scorrimento che sfrutta le capacità della PlayStation. La grafica poligonale regna sovrana e arricchisce la cosmesi di personaggi e aree di gioco. L'ambientazione medieval-fantasy è interessante e alimenta un gameplay magari non vario, ma che certo ha i suoi bravi estimatori.
La giocabilità è buona e Legend si attesta su livelli sostanzialmente discreti.
N. giocatori: 1-2

79

M

METAL SLUG
(SNK)
MC
SNK all'attaaaacco!



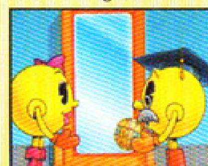
Si tratta di un gioco principe: dietro una tecnica grafica non certo sopraffina si cela un titoletto davvero divertente. La giocabilità di Metal Slug (un arcade a scorrimento) è realmente ottima, e il gusto retrò rovina solo appena il valore complessivo del prodotto. La storia prevede un soldato che si fa strada e l'ambientazione, interessante, è resa con efficacia. Un buon prodotto, da godere anche in due.
N. giocatori: 1-2

80

MISS PACMAN
(Namco)
MC, DS, MT
La prima miss del mondo dei videogiochi (altro che Lara Croft!) ritorna dopo quasi vent'anni con un bel lifting a opera di un chirurgo poligonale.



La dinamica labirintiaca è rimasta, ma la PlayStation ci ha messo del suo con una grafica coloratissima e texture molto dettagliate.



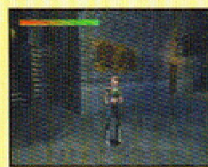
La dinamica usuale è arricchita da ben 100 labirinti diversi come conformazione e difficoltà (molti sono anche i nemici che aiuteranno gli amati-odiati fantasmini) e da alcune sezioni che ne intervallano il gameplay. Ottima la giocabilità (ci mancherebbe...) e intriganti le regole per le partite in multiplayer. Caruccio!
N. giocatori: 1-4

77

MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES
(Midway)
MC, DS
Dopo il non felice Gauntlet Legends, Midway continua a scavare nel passato e riesuma i personaggi e le idee di una grande serie di picchiaduro per sviluppare un altro arcade a scorrimento, in cui il movimento avviene modernamente in adeguate aree poligonali.



La fase di combattimento è un po' troppo tecnica e approfondita, e il resto (le fasi di esplorazione) manca di interesse.



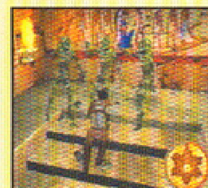
La realizzazione tecnica, poi, lascia molto a desiderare. Un prodotto da dimenticare, insomma...
N. giocatori: 1

55

LA MUMMIA
(Universal)
MC, DS
Un filmino bruttarello diventa (dopo TROPPO tempo) un videogioco carino, che ha dalla sua un gameplay semplice e abbastanza interessante.



Purtroppo la tecnica è proprio infausta; si salvano le texture, ma per il resto è buio pesto... non foss'altro perché un fogging nero cela l'orizzonte!

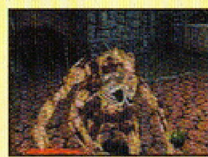


L'ambientazione, però, è vincente e il gioco ha un gameplay molto coerente. Una giocabilità convincente chiude un discreto quadro.
N. giocatori: 1

75

N

NIGHTMARE CREATURES
(Sony)
MC
Quando un'idea semplice arriva su PlayStation, i risultati possono essere ottimi come nel caso di Nightmare Creatures. Qui dovete sostanzialmente eliminare un novello Frankenstein, inseguendolo attraverso tanti livelli.



La trama banale è arricchita da un eccellente filmato introduttivo che illustra la storia e l'ambientazione gotica: siamo nella Londra di fine Ottocento, i cui vicoli umidi e nebbiosi sono resi con splendida cura ed efficacia. La giocabilità è ottima, il personaggio (inquadrato dal posteriore) si controlla molto bene ed è in grado di performare molte simpatiche mosse.



Le aree poligonali sono stupende e i nemici incutono una certa apprensione. Grande atmosfera, grande coinvolgimento, grande divertimento... grande gioco!
N. giocatori: 1

87

NIGHTMARE CREATURES 2
(Activision)
MC, DS
Il bel prequel aveva creato una grande attesa intorno a questo numero due; in buona parte le aspettative sono state deluse perché, delle belle atmosfere e del coinvolgimento offerto da Nightmare Creatures, è rimasto abbastanza poco.



Il sistema di controllo è impreciso, il gameplay lievemente modificato è stato decisamente peggiorato e la grafica ha fatto un passo... non 'indietro' ma 'accanto', cambiando stile. Peccato, perché c'era da tirar fuori un gioco mitico (con quella affascinante base di partenza...) e invece il risultato è infelice.



N. giocatori: 1

75

O

OVERBOARD!
(Psygnosis)
MC, MT



Le idee più semplici sono sempre le migliori! Da perfetti corsari, affrontate le insidie lungo coste piene di ricchezze e tesori, difesi da nemici. Il controllo sul veliero è semplice e immediato, il gioco è divertente e spassoso; la semplicità è però anche un limite, perché l'interesse cala alla lunga per via della ripetitività. A poco servono nuove armi e ambientazioni. L'opzione per il gioco in quattro, tuttavia, addolcisce le cose e aumenta il valore del prodotto. Buono l'impatto estetico, reso valido dalla bella riproduzione dell'acqua.
N. giocatori: 1-4

79

P

PEPSIMAN
(Kindle)
MC, DS



A due anni di distanza dalla sua uscita, l'alcoolico Pepsiman rimane un campione ineguagliato di simpatia, divertimento e, soprattutto, demenzialità. Si tratta di un gioco in cui controllate il passo di un losco supereroe, accelerandolo o frenandolo, e spostandolo a destra o a sinistra. Il salto e la possibilità di accucciarsi completa il gameplay.
Il gioco è molto frenetico, ma le trovate sono eccezionali: nella sua raccolta di lattine, Pepsiman affronterà inimmaginabili ostacoli che vi faranno ridere come degli stupidi.
Il personaggio è vincente, la giocabilità è ottima, la tecnica grafica si fa ampiamente rispettare... peccato non sia stato importato ufficialmente e sia stato così sottovalutato. Ma date retta: si tratta di un titolo favoloso, che fa alla grande il suo lavoro di 'gioco'.
N. giocatori: 1

88

POY POY
(Konami)
MC
Konami rende felici le compagnie numerose con questo giochino in cui fino a quattro stupidi si affrontano all'interno di arene in cui sono presenti oggetti e dislivelli.



L'obiettivo è proprio quello di eliminare gli avversari: niente di più semplice.

PICCHIADURO A SCORRIMENTO

Quello dei picchiaduro a scorrimento è un genere che andava tanto (ma tanto) forte all'epoca delle console a sedici bit e dell'Amiga. Si tratta di un tipo di giochi dalla meccanica molto ripetitiva in cui si avanzava, e il gioco offriva quasi sempre uno scrolling che prevedeva uno spostamento da sinistra verso destra. Il gameplay prevedeva il combattimento (corpo a corpo o alla distanza, tramite l'uso di armi), il salto di ostacoli, magari il passaggio da un piano all'altro e la raccolta di bonus. Aveva qualche elemento platform e shoot'em up, quindi, ma il genere era a sé stante grazie al mix di più elementi, presenti peraltro in variabile percentuale. Su PlayStation sarebbero arrivati solo dopo e, sfruttando la grafica tridimensionale e alcuni elementi (d'avventura, come la trama), si sarebbero trasformati. Recentemente, con Gekido, Jedi Power Battle, Jackie Chan sarebbero tornati in copia, a far quasi 'genere a sé'; ma la grafica 3D avrebbe comunque continuato a influenzare lo svolgimento, offrendo ora uno spostamento in verticale in un avanzamento comunque sostanzialmente orizzontale; ora un approccio 'alla Tomb Raider' con il personaggio inquadrato posteriormente come in Medievil o ne La Mummia (e questa suddivisione, per colpa delle contaminazioni, rende disagevole una classificazione nitida e precisa, come nel caso di Syphon Filter); ora un movimento libero in tutte le direzioni come nei non mirabili Mortal Kombat Special Forces e Gauntlet Legends, entrambi di Midway (una casa, ohibò, forte all'epoca dei sedici bit, che infatti ha riproposto due marchi celebri all'epoca...) visto che tutto ritorna? Questo box serve proprio a tracciare un confine tra i giochi a scorrimento 'puri', quelli a scorrimento tridimensionale, quelli con approccio in terza persona.

GIOCHI A SCORRIMENTO ORIZZONTALE

- Agent Armstrong
- Castlevania X
- Fantastic Four
- Gekido
- Jackie Chan Stuntmaster
- Legend
- Metal Slug
- Star Wars Episode One: Jedi Power Battles
- Time Commando
- Trash It!



GIOCHI A SCORRIMENTO TRIDIMENSIONALE

- Fighting Force
- Gauntlet Legends
- Mortal Kombat Special Forces

ARCADE A SCORRIMENTO CON INQUADRATURA IN THIRD PERSON

- Akuji The Heartless
- Army Men
- Danger Girl
- Die Hard Trilogy (la prima sezione)
- Guardian of Darkness
- Medievil
- La Mummia
- Nightmare Creatures
- Roscoe McQueen
- Spiderman
- Syphon Filter
- T'ai Fu



La giocabilità è davvero buona e l'idea, scalmanata e divertente, è implementata bene. Certo, in modalità single il gioco non ha molto da offrire (anche perché arene e item sono pochini...) e la realizzazione grafica un po' povera lenisce la godibilità. Il gioco è retto dall'idea di picchiare gli amici su schermo, che è il modo migliore per farsi quattro risate insieme.
N. giocatori: 1-4

84

POY POY 2
(Konami)
MC, DS, MT
Come nel prequel, siamo sempre all'interno di arene per primeggiare, a suon di cazzotti, zaccagnate e colpi proibiti, sui nostri avversari.



La sfida, rispetto alla prima puntata, è aumentata dalle conformazioni delle arene e dalle armi, ma la sostanza semplice, immediata e divertente non ha subìto grosse alterazioni. Rimane modesto l'aspetto grafico, ma assolutamente rilevante è il momento ludico nel menare a più non posso.



L'esperienza single play resta blanda ma la multiutenza sarà felice... Le innovazioni bilanciano la mancanza di originalità, e quindi il valore complessivo è lo stesso.
N. giocatori: 1-4

84

R

RAMPAGE WORLD TOUR
(GT Interactive)
MT



Una vecchia idea è riprodotta senza troppi fronzoli sulla PlayStation; nei panni di un qualunque Godzilla dovete distruggere costruzioni umane in un tempo stabilito, badando alle difese umane rompiscatole.



Semplice come concept, questo gioco arcade dimostra i suoi limiti in temini di varietà (l'azione è sempiternamente la stessa!!!!) e di tecnica: la grafica è tristanzuola e richiama troppo l'inadeguata estetica sedicibittiana. L'opzione multiplayer non aggiunge che poco divertimento e chiude coerentemente un quadro infausto.
N. giocatori: 1-4

61

RAY TRACERS
(Sony)
MC
Quanto è bello questo!



Si tratta di un gioco di azione in cui, ai comandi di una macchina, dovete inseguire ed eliminare via via diversi nemici.



Il concetto è quello di un vecchio arcade da sala, Chase HQ. Se l'idea è la stessa (inseguire e colpire), la realizzazione è al passo con i tempi. La guida è tutta veloce, fatta di derapate e controsterzate esagerate. Ottima la grafica, veloce e colorata adeguatamente (molto realismo), le piste sono varie e la sfida ben bilanciata assicura molto divertimento.
N. giocatori: 1

83

S

SHEEP
(Minds Eye)
MC, DS



Una grafica bidimensionale vi potrebbe allontanare quasi 'per principio' da questo titolo in cui controllate un gregge di pecore. Se l'idea vi intriga, sentite qua: siete un pastore che deve salvare... ahem... capre e cavoli... dirigendo il gregge secondo un meccanismo realistico: gli animali reagiranno a seconda della vostra posizione. Si tratta di un prodotto molto originale, ricco di trovate simpatiche e di ostacoli intelligenti. La curva di difficoltà è ben bilanciata e la giocabilità si avvantaggia del dueddì.



A parte l'imbarazzante tecnica grafica, si tratta di un gioco greco.
N. giocatori: 1-2

86

SPIDERMAN
(Activision)
MC, DS



Pitone giura che si tratta dell'ultimo grande gioco per PlayStation; in effetti, è un arcade di altissimo livello, dotato di una grafica tridimensionale molto robusta e convincente, ma soprattutto di un gameplay molto convincente.



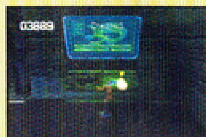
Le trovate sono molte e vi lasceranno sempre di sale (il pad vibra quando c'è un pericolo: è il 'senso di ragno'...).



La giocabilità è eccellente, per un titolo che, proprio come una ragnatela, vi prende e non vi molla più.
N. giocatori: 1

95

STAR WARS EPISODE ONE: JEDI POWER BATTLE
(LucasArts)
MC, DS



La serie di Star Wars ha ispirato un'infinità di giochi (molti dei quali sono abbastanza infausti, per la verità...) e l'uscita della nuova pellicola ha aumentato questo afflusso. Probabilmente siamo di fronte al miglior gioco uscito fino ad ora, perché JPB è un eccellente picchiaduro a scorrimento, intrigante e ottimamente realizzato.



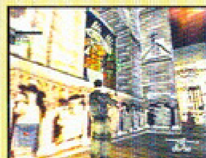
La grafica è buona, soprattutto varia. La giocabilità si avvale di un sistema di controllo convincente e il gameplay sfrutta l'ambientazione per proporre valide soluzioni ludiche.
N. giocatori: 1-2

84

SYPHON FILTER
(989 Studios)
MC, DS



L'esordio di Gabe Logan su PlayStation avviene con questo grandioso titolo, che ha tutta l'azione dei migliori arcade apparsi prima e li supera tutti. Le trovate del gameplay sono molte, e dopo aver masterizzato il complesso sistema di controllo vi godrete un titolo favoloso.



La grafica è l'unico punto debole del gioco perché, funzionalmente veloce, è molto povera e anche un po' confusa. Dovrete portare a termine una miriade di missioni per scongiurare un grande pericolo per tutta l'umanità: il virus che dà il nome al gioco.
N. giocatori: 1

94

SYPHON FILTER 2
(SCEE)
MC, DS



Gabe Logan ritorna alla grande! Con un motore di gioco rinnovato e tutto quello che possiamo sognare, Gabe si trova ora alle prese con una nuova minaccia che attacca la sua struttura dall'interno; la sua posizione è in discussione, infatti, e parte del gioco consiste proprio nel recuperare la fiducia nella sua onestà.



I FMV sono migliorati, il gioco è più lungo (risiede infatti su due CD) ma sia il gameplay che la giocabilità sono invariati... per fortuna!



E poi non manca una fase multiplayer in split screen che fa valere questo gioco molto di più dei soldi che costa.
N. giocatori: 1-2

95

T

T'AI FU
(Activision)
MC, DS
La Dreamworks di Spielberg sforna questo titolo che conferma le capacità tecniche di cui si può avvantaggiare la softhouse del regista di E.T. e Indiana Jones.



Il comparto grafico punta molto sui colori e le inquadrature, le texture sono definite e la risoluzione è convincente. Arene e personaggi full 3D sono poi molto gradevoli e intelligenti.



Il gameplay è quello classico di un arcade a scorrimento 'moderno', in cui il protagonista (una tigre shaolin) avanza eliminando i nemici sfruttando le tecniche che apprende col procedere del gioco.



Una dinamica non varia paga un po' una giocabilità abbastanza precisa (ma non ineccepibile).
N. giocatori: 1

78

TIME COMMANDO
(Electronic Arts)
NC



La dinamica non è niente di eccezionale, anzi, e anche la giocabilità è un po' infausta. Peraltro il gioco non è né lungo né particolarmente difficile.



Il titolo si segnala solo per la tecnica notevole e per l'ambientazione varia e interessante, resa tecnicamente molto bene con fondali costituiti da FMV che scorrono.



N. giocatori: 1

53

TOY STORY 2
(Activision)
MC, DS



Si tratta di un ottimo gioco, coloratissimo (sembra proprio il cartoon!) e intelligente. Siete il grande Buzz che deve, come nel film, recuperare i suoi amici. La giocabilità è molto buona e richiama alla mente i migliori titoli di azione, con la commistione platform/azione/sparasp ara che tanto piace.



Gli spostamenti nell'area tridimensionale avvengono con pulizia; l'unico problema è la non ottimale telecamera, che però può esser ruotata a piacere con immediatezza e facilità.



N. giocatori: 1

85

TRAP RUNNER
(Atlus)
MC, DS



Giochillo abbastanza flaccido: l'idea è quella di piazzare due cattivoni all'interno di arene ricche di trappole e dislivelli, e farli massacrare tramite l'uso di precipue armi strategiche. L'idea è buona ma la giocabilità è indecisa, peggiorata da un sistema di controllo ostico e anche agnostico. La grafica è funzionale ma, sostenendo una dinamica poco compulsiva, costituisce una deprimente aggravante.



Ottima invero l'ambientazione (ricorda "Running Man", il film di Schwarzenegger ambientato nel futuro) e i personaggi, ma non servono poi a molto.
N. giocatori: 1-2

72

TRASH IT!
(Rage)
MT
Un gioco in cui avete un martellone con cui superare i diversi ostacoli. Tecnica infame e giocabilità assassina per un titoletto che merita l'oblio. Discreto il divertimento in quattro grazie all'idea semplice, ma questa feature non riesce a salvare il gioco da una brutta mediocrità.
N. giocatori: 1-4

41

U

UNHOLY WAR
(GT Interactive)
MC, DS



Gioco strambo: direi che si tratta di un picchiaduro 'a distanza' che si svolge in arene tridimensionali la cui conformazione consiglia un minimo di approccio strategico. Una stramba sezione pseudostrategica completa un gameplay originale ma non giocabilissimo; le aree treddi creano qualche problema.



La grafica è caruccia ma niente di più, una buona risoluzione stempera i pochi elementi presenti su video.
N. giocatori: 1-2

72

DI CHRISTIAN PETTINI

Ready to Rumble Boxing Round 2

Eccoci alla più completa guida al gioco di pugilato dell'anno, seguito di un grande successo, che ci permette di continuare tra botte e risate questo 2001! Tecnica e umorismo ne fanno uno dei giochi più piacevoli usciti ultimamente per la dea grigia: si tratta di un campionissimo del divertimento!

• Mosse base • Mosse base • Mosse base •

Signore e signori... eccovi, a grande richiesta, la guida a **Ready To Rumble Boxing Round 2**! Similmente a quanto avviene con i protagonisti di Tekken, i pugili di RTRBR2 hanno una storia; ovviamente la maggior parte di loro non possiede il fascino dei lottatori del più famoso picchiapicchia per PlayStation. Ma anche, proprio come nel celebre giocone **Namco**, ogni personaggio di Ready ha determinate caratteristiche di **potenza**, **peso**, **velocità**, **dimensione**, e un set precipuo di **mosse** a disposizione. Accanto alle mosse proprie di ogni pugile ci stanno ovviamente le più blande **mosse comuni** e una guida alla comprensione delle due **barre di energia** e al bonus **RUMBLE**.
Buona lettura... e che il Rumble sia con voi!

MOSSE COMUNI, MEZZO GAUDIO

Questo box è dedicato alle mosse che sono comuni a tutti i personaggi. Si tratta di colpi non particolarmente dolorosi né difficili da performare; vi converrà iniziare imparando questi, anche per entrare nel meccanismo di combattimento che, è bene ribadirlo, si dimostra molto differente nel timing rispetto a un qualunque picchiaduro. Imparare questi comandi ed eseguirli correttamente è il primo passo verso la godibilità generale di questo titolo, che a livello ludico ha davvero molto da offrire.

COMANDI DI BASE

Spostamento – Lo spostamento del combattente avviene utilizzando la croce direzionale. Mentre **Destra** e **Sinistra** servono per avvicinarsi o allontanarsi dall'avversario, **Su** e **Giù** permetteranno uno spostamento intorno al medesimo. Si concreta così un set intero di spostamenti intorno al proprio avversario, che rende una efficace tridimensionalità; e i movimenti liberi nello spazio, sul ring, richiamano molto un picchiaduro svolgentesi anch'esso sul quadrato di un ring: **Ehrgeiz**. Ma anche altri beat'em up utilizzano la croce per spostamenti in tutte e quattro le direzioni: su tutti, ricordiamo il **Kensei – Sacred Fist** di casa Konami

I colpi – Il sistema dei colpi ricorda quelli del picchiaduro campione su PlayStation, quel **Tekken** che tutti DOVETE avere in mente. Lì, i quattro tasti venivano usati per il colpo con mano e piede degli arti destro e sinistro: colpo con il piede destro e con il sinistro, pugno con il braccio destro o sinistro. Qui, ovviamente, mancano i calci (mica è Thai Boxe!) e quindi i colpi con gli arti si dividono in alti e bassi. Vediamoli insomma in dettaglio:
Pugno destro alto: pulsante **Triangolo**
Pugno sinistro alto: pulsante **Quadrato**
Pugno destro basso: pulsante **Cerchio**
Pugno sinistro basso: pulsante **X**

Le parate – Il gioco di boxe prevede che i colpi vengano parati. Esistono due modi per evitare i colpi avversari, le **parate** e le **schivate**; le prime sono più immediate, per effettuare le seconde è necessario utilizzare una tecnica avanzata. Le parate permettono di difendersi dai pugni del pugile avversario e seguono la tipologia dei colpi: per i colpi alti (indifferentemente destri o sinistri) c'è la parata alta e lo stesso vale per i pugni sferrati verso il basso. Per cui:
Parata alta: tasto dorsale **R1**
Parata bassa: tasto dorsale **R2**

COMANDI AVANZATI

I comandi un po' più complessi prevedono la pressione contemporanea di un **pulsante** in combinazione con la **croce direzionale**.
Questo sistema rimane comunque molto intuitivo e permette di performare un po' di mosse che daranno una discreta varietà al proprio combattente.
Questi sono i colpi:
Colpo diretto al corpo: premere la freccia verso l'avversario in combinazione con **Cerchio**
Gancio alto: premere la freccia in alto in combinazione con **Triangolo**
Gancio basso: premere la freccia in basso in combinazione con **X**
Schivata: si tratta del colpo più difficile da performare, perché necessita di un timing perfetto: dev'essere eseguita mentre parte il colpo dell'avversario e quindi all'abilità manuale è richiesta anche una certa velocità, insieme a buoni riflessi e a un colpo d'occhio per acquisire il quale è utile un buon periodo di pratica.
Le combinazioni sono:
Schivata: premere la freccia in basso in combinazione con i dorsali per la parata, **R1** e **R2**
Irridire l'avversario: si tratta di una mossa non proprio ortodossa che vi potete permettere solo quando siete lontani dall'avversario e/o quando siete superiori (o come abilità, o anche come quantità di energia rimasta). E' possibile sbeffeggiare il pugile che si sta affrontando con le seguenti combinazioni di tasti:
X più Quadrato
Cerchio più Triangolo
Quadrato più Cerchio
Triangolo più X



NUN SO' MICA MATTO, A ME ME PIACIONO LE DONNE

Afro Thunder è senza dubbio il personaggio più originale e accattivante. È anche quello che ha avuto maggior successo: questo è dimostrato dal fatto che nel primo Ready to Rumble era in mezzo a tutti gli altri e in questo secondo ha un posto d'onore; durante la presentazione ma anche negli spazi pubblicitari è stato scelto come uomo immagine. Ma siccome io gli preferisco le donne, e più di tutte mi piace **Lulu**, vi do una dimostrazione visiva della mia scelta: guardate questa che robbetta che ci fa vedere... E chi osa menarla? Ahem...

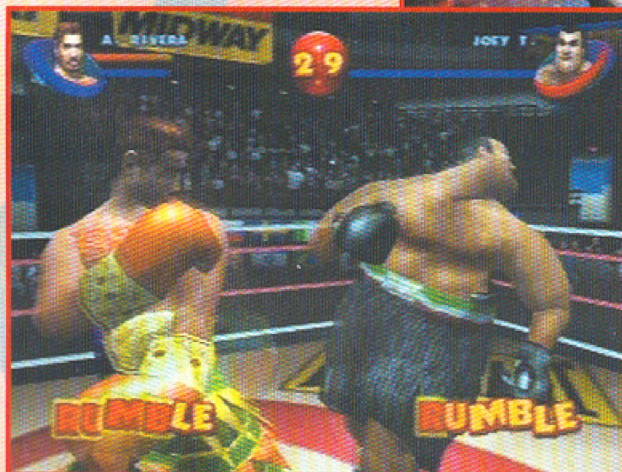


• Mosse base • Mosse base • Mosse base •

PIÙ MALE CHE MAI: IL RUMBLE MODE

Ogni volta che colpite con efficacia otterrete una lettera che andrà a comporre la parola **RUMBLE**. Quando la scritta sarà terminata, vi basterà attivare la modalità omonima premendo contemporaneamente i due tasti dorsali **R2** e **L2**; in tal modo i colpi del pugile saranno più incisivi ed efficaci: la maggior potenza è sottolineata dallo **scintillio** dei pugni. Questo bonus ha un potere molto limitato nel





tempo e va utilizzato con intelligenza. Dopo aver collezionato le sei lettere, potete impegnarvi per ripetere la scritta RUMBLE raccogliendole per la seconda volta e attivando una carica di intensità ancora maggiore. Infine, potete anche impegnarvi per comporre consecutivamente per ben **tre volte** la famigerata scritta e raccogliere tanta forza, sempre per un periodo di tempo assai limitato, da scagliare l'avversario fuori dal ring colpendolo con un pugno solo!

LA GESTIONE DELLE DUE BARRE DI ENERGIA

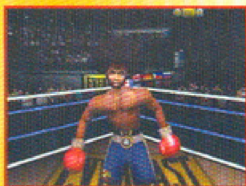
Durante i combattimenti ci sono due barre di energia che informano circa il loro stato.
La prima barra è di un colore che sfuma dal **verde** al **rosso**, e indica la **salute**. Quando finisce andate giù; se siete al tappeto potete comunque ricaricarla premendo come forsennati su due tasti a scelta; non potrete ripristinarla tutta ma solo un po', che è sempre meglio di niente. La seconda barra, distinta dalla prima grazie a uno squillante **blu** fuoco, indica la **potenza dei colpi**; questi saranno tanto più dolorosi quanto più la barra sarà piena. Questo indicatore si scarica dopo ogni colpo, e si reintegra velocemente se la barra di energia è piena ma, se questa invece è vuota, si riempie più lentamente. All'inizio del combattimento questa riga blu fuoco praticamente si reintegra all'istante, e quindi potrete portare molti colpi di fila; ma mai vi converrà pigiare i pulsanti dei pugno come se foste decatleti, perché comunque questa puntella non lascerà alla barra il tempo per la ricarica e quindi i colpi saranno poco dolorosi. La scelta del timing nel portare i colpi è fondamentale e necessita di essere ben acquisita con la pratica, anche perché è differente rispetto a quella dei picchiaduro: e infatti **Ready to Rumble** NON LO E'.



• Pugili di sesso maschile •

AFRO THUNDER

Peso: 55 chilogrammi
Altezza: 1 metro e 74 centimetri
Età: 24 anni
Città di nascita: New York City (U.S.A.)



Il buon Afro, dopo il successo avuto sul ring del primo Ready to Rumble, ha deciso di fare il grande salto e (cambiare sesso) darsi al cinema. Il mondo della boxe, sconvolto da sittanta perdita, ha conosciuto **G.C. Thunder**, il fratello di Afro, che è sceso (salito?) sul ring per rimpiazzare il fratello nei cuori della gente. Ma Afro è tornato per riprendersi quello che è suo. Ci riuscirà?
Mossa speciale: Indietro, Avanti + Triangolo
Combo: Quadrato, Quadrato, Triangolo, Triangolo,Triangolo

ANGEL "RAGING" RIVERA

Peso: 69 chilogrammi
Altezza: 1 metro e 80 centimetri
Età: 26 anni
Città di nascita: Monterrey (Messico)

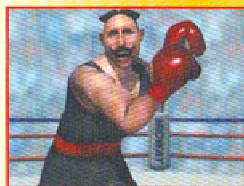
Ha conquistato il titolo a spese di quello che ora è il suo acerrimo nemico, **Rocket Samchay**.
Il match, combattutissimo, è durato tutte e dodici le riprese e il giudizio su chi sia stato vincitore non è univoco.



Il suo stile è molto pulito; ora Angel ritiene che infatti lo stile conti molto e vada comunque tenuto in evidenza.
Mossa speciale: Avanti, Indietro, Cerchio, Triangolo
Combo: Su, Giù, X, Cerchio, Quadrato

"BIG" WILLY JOHNSON

Peso: 78 chilogrammi
Altezza: 1 metro e 80 centimetri
Età: 111 anni
Città di nascita: Chester (Inghilterra)

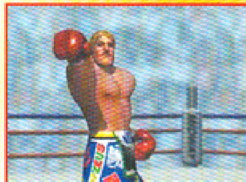


La presenza di Willy Johnson è una anomalia! Compare sul ring grazie a uno squarcio spazio-temporale che ha portato lui, un pugile dei primi del Novecento, sui nostri ring. Il suo stile è quindi molto differente e questo ne fa un combattente imprevedibile e pericoloso. Il suo look rispecchia il periodo dal quale arriva, e lo caratterizza notevolmente.
Mossa speciale: Avanti, Avanti, Indietro + Quadrato
Combo: Avanti, Avanti, Indietro + Quadrato, X

BORIS "THE BEAR" KNOKIMOV

Peso: 99 chilogrammi
Altezza: 1 metro e 92 centimetri
Età: 33 anni
Città di nascita: Zagabria (Croazia)

Si tratta di un pugile opportunista, che ha sfruttato la sua notorietà sul ring per sponsorizzare ogni genere di prodotti...
La sua presenza sul ring oramai è un fatto



pubblicitario oltre che sportivo, e infatti è sfruttata da Boris per aumentare il numero degli zeri sul suo conto corrente bancario...
Mossa speciale: Avanti, Indietro + Triangolo, X
Combo: Avanti + X, Triangolo, Quadrato

BUTCHER BROWN

Peso: 107 chilogrammi
Altezza: 1 metro e 80 centimetri
Età: 26 anni
Città di nascita: District Columbia (U.S.A.)



È un grande pugile, che è stato tenuto lontano dal ring per aver usato una mossa speciale vietata, con la quale ha steso (definitivamente) **Bruce Blade**. Ora è tornato dopo la squalifica inflittagli, che è durata due anni. Ha serie e fondate aspirazioni di conquistare il titolo; purtroppo non c'è più il suo allenatore, l'unico che riusciva a contenere le sue intemperanze comportamentali
Mossa speciale: Indietro + Quadrato, Cerchio, X
Combo: Indietro + Triangolo, Quadrato

JET "IRON" CHIN

Peso: 67 chilogrammi
Altezza: 1 metro e 77 centimetri
Età: 23 anni
Città di nascita: Taipei (Taiwan)



La "bestia dell'Est" è un pugile che utilizza uno stile misto di lotta, fatto di colpi assolutamente propri e originali mischiati con la **boxe cinese**. Ha sfruttato la sua capacità fondando una scuola pugilistica, che ha allenato i migliori pugili del mondo (fra i quali **Afro Thunder**). Ora è tornato sul ring, sicuro che l'esperienza da allenatore e l'innato e indiscutibile talento lo possano portare al titolo.
Mossa speciale: Indietro + Quadrato, X, Cerchio, Triangolo
Combo: Avanti + Quadrato, Quadrato, Quadrato

JOEY T.

Peso: 130 chilogrammi
Altezza: 1 metro e 95 centimetri
Età: 38 anni
Città di nascita: Milano (Turchia)

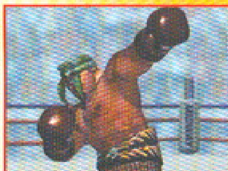


Il pugile italiano (lo avete capito che l'indicazione Turchia, relativa ai natali, era una battuta?) era molto rozzo, inizialmente, e la sua potenza non gli era bastata per mettere a terra **Lulu Valentine** (sarei morto di gelosia...). Dopo la pesante sconfitta subita dalla mia Lulu, ha deciso di imbrigliare la grande potenza derivante dalla sua mole imparando i rudimenti della tecnica pugilistica, aiutato in questo da quell'altro grissino di **Mama Tua**. È tornato sul ring, ora più tecnico e preciso, per prendersi la sua rivincita.
Mossa speciale: Avanti, Avanti + Cerchio
Combo: Su, Giù + Cerchio, X, Triangolo, Triangolo

JOHNNY "BAD" BLOOD

Peso: 105 chilogrammi
Altezza: 1 metro 3 89 centimetri
Età: 21 anni
Città di nascita: Papatoetoe (Nuova Zelanda)

Nato (beato lui!) nella terra dei kiwi e delle barche a vela vincitrici della Coppa America, si è dedicato alla boxe alternando le rissose scorribande nei pub più amalfamati (che lo hanno temprato come pugile) alla placida e tranquilla vita da pastorello. La sua grande forza è contrapposta a uno stile di **lotta maori** molto rozzo. È il fratello di **Jimmy Blood**, una vecchia conoscenza, con la cui figura il nostro Johnny cerca di confrontarsi.



Mossa speciale: Avanti + Quadrato + Triangolo
Combo: Su, Giù + Cerchio, Quadrato, Cerchio

J.R. FLURRY

Peso: 68 chilogrammi
Altezza: 1 metro e 56 (una stanga, insomma...)
Età: 24 anni
Città di nascita: Los Angeles (U.S.A.)



Si tratta di un ottimo pugile, che ha acquisito una buona tecnica limando soprattutto il suo carattere, dopo un passato burrascoso nel quale era arrogante e irrispettoso; l'aver perso dal suo vecchio e rinnegato maestro (l'italianissimo **Gino Stillato**) ne ha modificato appunto i modi. Si tratta di un pugile ormai generoso e abile, controllato e pericoloso. Le dimensioni di tutto irrispetto ne fanno un temibile boxeur.
Mossa speciale: Indietro, Avanti + Triangolo
Combo: Avanti + Quadrato, X, X, Quadrato

• Pugili di sesso femminile •

LULU VALENTINE

Peso: Non si chiede il peso a una signora!
Altezza: 1 metro e 59 (nella botte piccola c'è il vino buono)
Età: 27 anni
Città di nascita: Seattle (U.S.A.)

Donna nana tutta sana... È il mio personaggio preferito, bella e affascinante. L'attitudine al look la capite subito, quando entra in campo sculettando e mostrando il tettame. Da sempre attratta dal mondo della moda, ne porta gli stili sul ring tanto da far venire il sospetto che si tratti di una trovata per la promozione della sua linea di abbigliamento sportivo. Ma è anche una gran... ehm, una gran pugilessa, dotata dei colpi più veloci del circuito.
Mossa speciale: Indietro, Indietro, Avanti + Triangolo
Combo: Quadrato, Triangolo, Cerchio, Cerchio



MAMA TUA

Peso: Non si chiede il peso a una signora! Ma lei non lo è... pesa 362 chilogrammi
Altezza: 1 metro e 83 centimetri di orrore
Età: 55 anni (buttati)
Città di nascita: Kalopei (Ohau)... Tornaci!!!

Non è certo un avversario da prendere alla leggera, con quel peso... Ma anche le sue abilità pugilistiche son di tutto rispetto. Dev'essere una cosa di famiglia, dal momento che il figlio è anch'egli un pugile di successo. Si tratta di un(a) boxeur da non sottovalutare.
Mossa speciale: Avanti, Avanti, Triangolo
Combo: Su, Giù, Quadrato, Cerchio



SELENE STRIKE

Peso: Non si chiede il peso a una signora! Ma lei ve lo dice volentieri: è in forma e può non esser nascosto... pesa 59 chilogrammi
Altezza: 1 metro e 89 centimetri
Età: 27 anni
Città di nascita: Brasilia (Brasile - lo avreste detto, con quel nome?)

Dopo aver subito una serie di sconfitte cocenti (anche perché inaspettate) da quella butrina di **Mama Tua**, ha perduto fiducia in se stessa. Si è messa a lavorare duramente e, aiutata dalla grande **Lulu Valentine**, è un pugile più pericoloso di prima grazie alle nuove tecniche. La rinnovata fiducia nelle proprie capacità, unite alla straordinaria forma fisica, poi, fanno di Selene un avversario temibilissimo.
Mossa speciale: Indietro, Indietro + Triangolo
Combo: Avanti, Avanti + Triangolo, Cerchio, Quadrato



DI CHRISTIAN PETTINI

PRIMA PARTE

Final Fantasy IX

Prima di iniziare, due precisazioni: Final Fantasy IX è un gioco tremendamente lungo e complesso, che può essere risolto in molti modi differenti.

Quello che vi presentiamo è di fatto il resoconto di una partita più che una vera e propria 'soluzione'. Inoltre, per via dei tempi editoriali, la soluzione è stata stilata utilizzando la versione PAL in lingua inglese, e quindi il lavoro di tradurre item, magie e nemici può in alcuni punti aver provocato alcune discordanze dalla versione PAL che, ragionevolmente, state giocando voi. A parte i nomi e la moneta, corretti all'ultimo minuto (un'ora prima della consegna!), i riferimenti sono relativi alla NTSC version. Ci dispiace, ma una questione di tempi editoriali ha reso inevitabile questo lieve disguido.

CAPITOLO 1: IL REGNO DI ALEXANDRIA

SEZIONE 1

Esplorando la stanza vedrete una **lampada** nel centro. Prima di accenderla, spingetevi in alto ed esplorate il **lato sinistro**, dove troverete 47 Guil e una Pozione. Una volta che li avete presi, andate alla lampada e accendetela. A questo punto dovete dare un nome all'omino che state controllando; potete scegliere qualunque nome vogliate. Quello preimpostato nella recente versione PAL purtroppo NON è "Zidane", come nelle release per i mercati giapponese e statunitense ma qui, essendo io Juventino, utilizzeremo **"Zidane"** per il personaggio principale, sostituendolo al freddo e patetico **"Gidan"** per noi europei. I vostri amici appaiono in questo punto.

BOSS BATTLE: L'ASSALITORE MASCHERATO

Immediatamente dopo aver trovato i vostri amici spunta fuori questo soggetto, alquanto rozzo! Usate tutti gli attacchi dei vostri personaggi e cercate di scappare usando qualunque oggetto o incantesimo. Quando la sua **maschera** si rompe, vuol dire che il combattimento è finito. Avrete una Pozione prendendola a lui, ma vi avviso che potrebbe essere infido e potreste non ottenerla. Quando il combattimento è finito fate molta attenzione a ciò che viene dopo. Scegliete la risposta giusta (**rapire la principessa**, seconda risposta).

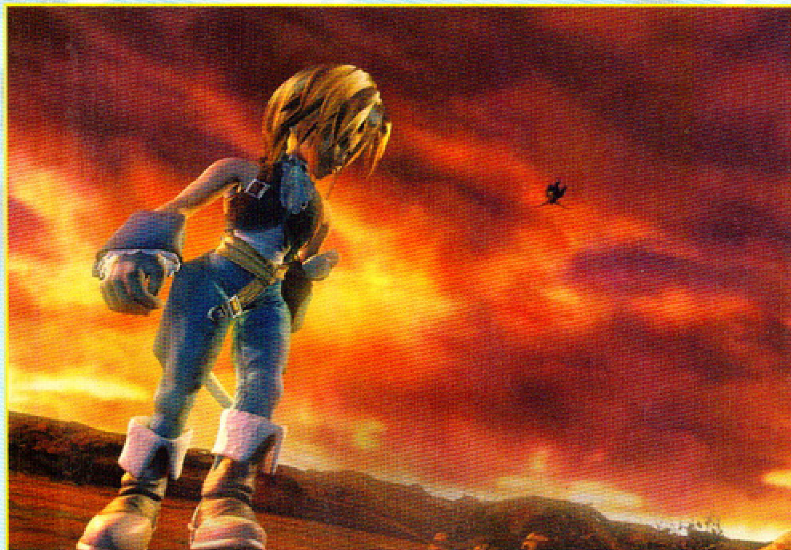
SEZIONE 2: IL GRANDE PIANO

Iniziate controllando il **dark mage**, VIVI. Prima di procedere, perquisite intorno ai **barili** dove troverete una Pozione. Entrate nella **stanza** dall'altra parte dei barili e perquisite il **letto** a sinistra; troverete 9 Guil. Guardate sotto il **tavolo** vicino alla scala per trovare una Pozione e quindi salite la **scala** per cercare nel cassettone una Fang Card. Uscite e dirigetevi a **sud**, verso l'ingresso del palazzo. Quando ispezionerete gli edifici in fondo rinverrete una Lizard Man Card e una Sahagin Card. Quando avrete tutto, procedete a **nord**, senza dimenticare di controllare i lati per trovare altre Pozioni (sul lato sinistro intorno a ogni **cesta di frutta e pane**) e uscite da questa sezione della città. Nella seguente sezione entrate nella **taverna** e cercate l'ultimo **barile** sulla sinistra, vicino al **tavolo** che si trova all'estrema sinistra, per trovare una Pudding Card. Poi, nel **vano** della porta illuminato sopra il barile cercate e trovate altri 27 Guil. Lontano, sulla destra, c'è un **barile** con una Pozione. Uscite e dirigetevi a **sinistra**. Nel centro dell'area troverete un **baracchino** dei biglietti per il gioco: sfortunatamente, il **biglietto** che ha è falso. In ogni modo, il bigliettaio vi darà una Goblin Card, un'altra Fang Card ed una Skeleton Card. Meglio di niente! Prima che proviate a rimediare al problema del biglietto c'è tempo per rinvenire di nuovo qualche piacevole regalino... Guardate le ragazze che giocano al **salto della corda** e chiedete di partecipare. Venti salti vi faranno ottenere 30 monete d'oro, con la bellezza di **cinquanta salti** avrete la Sabotendar Card, con **cento** faticosi balzelli vi impossesserete della Samurai Card; l'impossibile quantità di **duecento** (!) salti vi darà la bella e potente Alexander Card. Prendetevi un po' di tempo per andare al **negozio** e rifornirvi di pozioni: ne avrete molto bisogno fra poco. Quando avete finito andate alla **sinistra** dell'area del salto della corda. Scegliete di aiutare quello strano individuo che assomiglia a un brutto sorcio e seguitelo alla **Cappella**.

Una volta dentro la Cappella, un Moogle e un Mogli si mostreranno. Il Moogle assolverà a un sacco delle vostre funzioni di salvataggio/caricamento e il Mogli è come un raro negozio ambulante di oggetti/armi/armature. Ogni qual volta entrate nel Mogli, cercate di comprare qualunque cosa abbia anche se non vi è poi così







indispensabile, perché potreste non avere un'altra possibilità di farlo. Salvate a questo punto. Perquisite i **fiori** alla sinistra dell'ingresso e otterrete una Tenda, poi continuate a seguire l'uomo-topo su per il **campanile** della cappella. Immediatamente dietro la torre (sulla parte destra) troverete un'altra Pozione. Salite la scala e continuate dopo l'uomo-topo.

Dopo aver raggiunto l'estrema **destra**, l'uomo-topo salirà; prendete le 23 monete d'oro che stanno nella **coppa** direttamente di fronte a voi e ricominciate a seguire la bizzarra creatura. Prima che finiate il vostro cammino prendete a **destra** e seguite le murate per prendere 63 monete d'oro. Tornate in basso da dove siete venuti e continuate in su; arriverete in una delle case più distanti in cima. Trovate la **pentola** sul tetto, rinvenimento che vi frutterà ben 92 monete d'oro. Tornate giù e dirigetevi a **destra**, poi su. Vi ritroverete al **festival**.

La festa comincia. Il gioco, condotto da **Barak**, ha così inizio. Eventualmente, potrete controllare **Zidane** durante il gioco. La vostra combriccola dovrà sconfiggere l'altra squadra; avrete accesso a uno scontro fittizio a questo punto, che non vi produrrà troppi danni. Abbiate cura delle due guardie prima e quindi del re: Zidane può usare un falso Meteo per avvantaggiarsene. In seguito, verrete gettati in mezzo al pubblico. Voi giocherete un piccolo sottogioco in cui dovrete colpire tutto ciò che i vostri avversari vi gettano addosso; se colpirete **cento oggetti** riuscirete a prendere 1000 monete d 'oro. Al di sotto di questa quantità di centri l'importo è più modesto e non varrà il vostro impegno.

Dopo di ciò, tornerete a controllare Zidane, all'interno del **Castello di Alexandria**.

SEZIONE 3: ALL'INTERNO DI ALEXANDRIA

Andate dritto a **sinistra** e su per le scale; travolgerete una fanciulla in vesti bianche. Può darsi che si riveli essere **Garnet**, l'obiettivo del vostro rapimento. Dopo un filmato verrà introdotta la figura del baldo e fedele **Steiner**; d'ora in poi - e per un po' di tempo - dovrete controllare proprio lui. Scendete al piano di sotto, dove Zidane e il suo compagno elimineranno le guardie per impossessarsi dei loro vestiti e troverete un altro Moogle; salvate il gioco. Esplorate l'angolo per pigliare una **Piuma di Fenice**. Ritornate su per le scale e quindi andate a **sinistra** per parlare a **Brahne**, che vi darà dei Vestiti di seta.

Dirigetevi a **sinistra**, continuate attraverso due schermi e salite lo **scalone** che troverete. Quando avrete raggiunto la cima della torre vedrete Zidane inseguire Garnet, seguito da un filmato piuttosto divertente. Alla sua fine riavrete il controllo di Zidane. Dirigetevi alla **stanza** verso cui Garnet è corsa e parlate alla ragazza che parla a Zidane; Garnet scenderà le scale e voi, ovviamente, la seguirete.

Vi ritroverete nella stanza dalla quale avete iniziato il gioco, che altro non è che la **stiva** della nave volante con cui siete venuti e usando la quale dovrete scappare dopo il rapimento. Un altro filmato parte; gustatevelo. Quando finisce dovrete battervi con **Steiner**: è decisamente facile, basta prendere l'iniziativa dell'attacco. Potete provare a sottrarre un'altra serie di Vestiti di seta durante la battaglia; utilizzate una pozione se le vostre energie calano. Ancora un altro filmato.

Di nuovo combatterete con Steiner, ma stavolta avrete Garnet e **VIVI** a sostenervi. Tutti, escluso VIVI, potranno attaccare Steiner direttamente; lasciate che VIVI lanci fuoco in direzione di Steiner. Una volta che l'attacco di VIVI si unisce al vostro, le altre due guardie si metteranno paura e se la daranno a gambe (vigliacchi!); Steiner sarà battuto. Un altro filmato. Quando il filmato sfumerà voi dovrete combattere con Steiner, DI NUOVO.

Questa volta lui è ignaro dei nemici dietro di lui; concentrate i vostri attacchi su Steiner, e seguite VIVI con un **attacco di fuoco** contro Steiner. Non preoccupatevi della grossa palla rossa.

CAPITOLO 2: IL SENTIERO ATTRAVERSO SELVE & GHIACCIO



Cosa accade ora? Dopo l'atterraggio forzato, Zidane si ripresenterà e un Mogli si mostrerà con il primo **ATE** (sigla che sta per "Acrive Time Event", tradotto, nella versione PAL, con "ETR" ovvero "Evento in Tempo Reale"). Si tratta di eventi che avvengono in luoghi diversi e lontani da dove vi trovate ma che, spesso, vi interessano ai fini della trama; premendo il tasto **Select** potrete assistere a questi fatti 'paralleli'. Dopo l'ATE, esplorate il lato alla lontana **sinistra** sotto il ragazzo sdraiato per trovare una Piuma di fenice, quindi salvate il gioco con il Mogli. Procedete verso l'angolo **a sudest** dello schermo, dentro al **tronco cavo**.

Benvenuti nella **foresta**! Per prima cosa, non oltrepassate la prima schermata di quest'area (almeno per ora), ma cercate di andare in giro e combattere per guadagnare livelli. La maggior parte dei nemici che si trovano qui hanno delle pozioni, perciò prendetegliele se ne avete l'occasione, dopo che avrete come minimo guadagnato un livello (verso il livello 3). Se il cammino diventa difficoltoso, non



dimenticate che Zidane può usare le sue abilità per scappare con il 100% di successo, ma io dubito che ne avrete voglia, considerato che questa è la prima occasione che vi capita di innalzare il vostro livello, e di menare un po' le mani dopo tutta questa inattività... Spero che quando arrivate alla foresta abbiate abbastanza pozioni da parte da potervi rinvigorire nel caso in cui non riusciate a prenderne neanche una o siate feriti velocemente; cercate di avere almeno **cinque** o **dieci** pozioni rinvigorenti nel momento in cui arrivate a un livello abbastanza alto.
Quando sarete arrivati attorno al livello cinque o comunque quando vi sembrerà di aver preso sufficiente confidenza, procedete dalla schermata successiva alla prima della **Foresta Warui**. Dovrete combattere contro una **pianta-prigione**, e cercare di liberare Garnet. Zidane inizia in modalità di Trance; sarà in grado di usare un nuovo attacco speciale che richiede 10 MP: usatelo a ripetizione. La pianta che tiene prigioniera Garnet potrà occasionalmente sottrarre energia vitale alla nostra piccola e preziosa Garnet, perciò prestateci attenzione; generalmente, dovete utilizzare su di lei una pozione dopo la seconda sottrazione di energia da parte di questa malefica pianta.
Dopo che avrete vinto, il mostro scomparirà e un altro comparirà a prendere VIVI. Anche se Zidane non fosse in modalità Trance, VIVI lo aiuterà colpendo ogni tanto il mostro con il fuoco. Usate sia l'attacco di Zidane che di Steiner, e ricostituite l'hp di VIVI dopo ogni seconda sottrazione di energia; se vi sentite arditi, un messaggio nella parte alta dello schermo dopo ogni sottrazione di energia da parte della pianta vi informerà su quanta hp rimanga a VIVI; fatevi i calcoli su quanto potete dilungarvi prima di utilizzare una pozione. Se fate molta attenzione e razionate le pozioni mentre controllate VIVI potreste averne a sufficienza per avere buone probabilità di prendere una **Sciabola** dalla pianta che trattiene VIVI, sottraendogliela. Sarebbe una gran cosa! Quando il filmato finisce, cercate di prendere il **Bracciale d'armatura di bronzo** vicino al **timone**. Dirigetevi a **sud-ovest** e interverrà qualche ATE. Quando avete finito, scendete le scale e dirigetevi a **sinistra** vicino al muro; troverete una **Polsiera**. Poi andate a **destra** attraverso la porta per scoprire una pozione di Etere, salite la **scaletta** al lettino superiore dove si nascondono circa 30 Guil. Dopo aver trovato entrambi gli oggetti riscendete per parlare con VIVI. Uscite di nuovo per far partire un filmato.

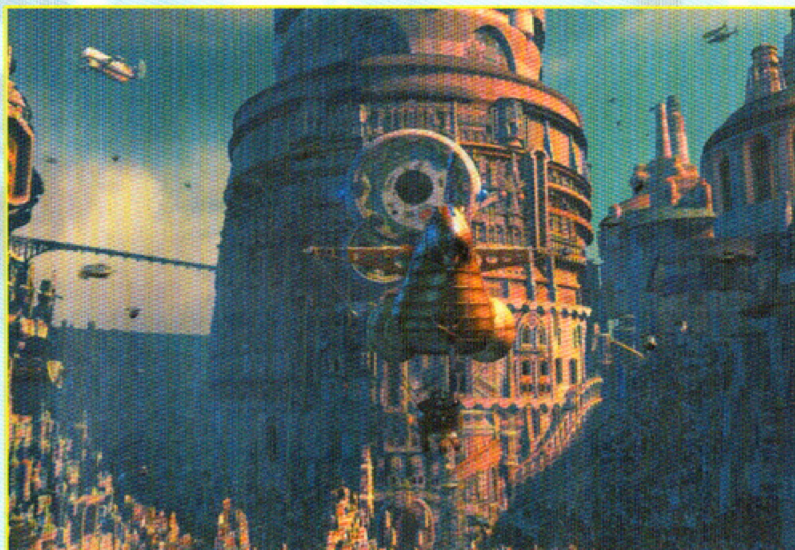


Scegliete la prima opzione, quella di andare a cercare Garnet: non smentite la vostra sensibilità e il fascino che l'altro sesso esercita su di voi... Andate a **sinistra** ed entrate dalla porta; dopo essere entrati cercate immediatamente sulla **sinistra** un Etere. Scendete gli scalini e perquisite la stanza per un **Elmo di gomma**; attraversate la porta e parlate con Baku. Quando avrete finito di parlare, guardate sul **lato sinistro** della stanza dove si trova una Pozione. Tornate indietro di una stanza e guardate dietro la **porta** sopra Baku per un Elmo di gomma. Riscendete attraverso la porta nella stessa stanza ed esplorate il lato all'**estrema destra** per trovare un **Cappello di cuoio**, quindi ritornate di sopra a parlare con Baku. Scegliete la prima opzione e combatterete di nuovo con il boss; ma è una boutade, nulla più. Però, se sarete accorti, riuscirete a sottrargli Pozioni e forse procurarvi una Spada di ferro. Uscite e andate nella stanza di Steiner (basta risalire gli scalini ed entrare nella prima porta di fronte a voi, è lì che l'hanno chiuso) e poi di nuovo in quella di VIVI. Una volta che il vostro gruppo è riunito dovete dirigervi di nuovo fuori attraverso la stanza in cui avete trovato il Cappello di cuoio verso la Foresta Warui; assicuratevi di salvare al primo Mogli che trovate! Steiner avrà imparato una nuova tecnica che potrà utilizzare quando VIVI è nel gruppo con lui; non usatela, a meno che non vi serva.
Quando avrete fatto il pieno di energie e sarete pronti, tornate indietro dove avete trovato VIVI nella Foresta Warui. Troverete un ATE; successivamente proseguite verso **nord**. Potete andare a sinistra nella prossima schermata per vedere una cascata, ma vorrete andare a **destra**. C'è un Mogli nascosto dentro il **tronco** in basso sul lato destro dello schermo. Dopo il forzato evento ATE, perquisite la **spaccatura** dove si trovava il Mogli: servirà per ricostituire i vostri HP e MP. Dirigetevi al tronco dove è il Mogli e salvate il gioco. Anche se siete al massimo di HP e MP vorrete rinvigorirvi nel caso abbiate usato l'attacco della Spada di fuoco di Steiner. Questa è anche un'area perfetta per aumentare la vostra EXP: semplicemente combattete e tornate alla spaccatura ogni qualvolta abbiate bisogno di ricostituire le vostre HP/MP. Da questo punto voi potete uscire a **sinistra** (2 schermate al massimo) e combattere contro mostri più difficili quando i Goblin saranno diventati troppo semplici come nemici. Inoltre, se fate abbastanza casino potete raccogliere qualche **Tenda**, che fa sempre comodo. Continuate oltre verso la terza schermata sulla **sinistra** quando sarete intorno al **livello 7-10**.
Incontrate ora la **Pianta cervello**, il primo boss del gioco. Ha intrappolato Garnet dietro di lui, perciò potrete attaccarlo liberamente senza dover utilizzare le pozioni. La Pianta cervello può colpirvi molto duramente se non siete di un livello sufficientemente alto, perciò assicuratevi di essere





AREA SOLUZIONI



scrigno per beccare una Pozione e poi salite. Prendete la prima a **destra** ed esaminate la struttura ghiacciata; partirà così un filmato che ci rimanderà tutti ai cari eventi di... FF2. Quando è passato cercate un **Etere**. Andate a **destra** quando salite il primo gradino nel mezzo e sarete trascinati sotto al piano verso uno scrigno del tesoro che ha una Pozione. Tornate indietro e continuate a salire. Nella schermata successiva continuate ad andare ogni volta a **destra** e su, e troverete un'altra Pozione. Quando l'avrete presa, tornate indietro ed esaminate il piano dove vi è capitato di salire. VIVI scioglierà il piano e cadrà sul ripiano inferiore dove giace un altro **scrigno** del tesoro; esaminatelo per prendere un **Mage Masher**. Andate a **sinistra** e salite su verso la parete nel mezzo con un Elisir. Prendete sempre a **destra** e proseguite nell'area successiva. Andate a **destra** e troverete un Piuma di Fenice, quindi tornate su al centro e prendete a **destra**. Esaminate la parete e VIVI la farà bruciare; procedete finché alla fine non troverete una **Polsiera di cuoio** (vi conviene fermarvi un attimo e mettere la Polsiera di



avanzati abbastanza. Usate l'abilità power-up di VIVI per la sua prima mossa. Se ne avete qualcuno, vi sarebbe molto d'aiuto usare gli **eyedrops** (del collirio insomma) perché alla Pianta cervello piace accecare. Se Zidane è accecato la precisione dei suoi colpi scenderà (ovviamente: mica è facile colpire se siete ciechi!) a una percentuale circa dell'1%, perciò non ne beccherà praticamente neanche uno: guaritelo al più presto possibile. Se invece saranno VIVI o Steiner a rimanere accecati non dovete preoccuparvi; tutto quello che VIVI deve usare è la magia, e Steiner ha le sue abilità con la spada. Quando vedete che si carica vuol dire che si sta preparando a bloccarvi con un **attacco luminoso**, perciò siate preparati a esso e rienergizzatevi se occorre.
Dalla vittoria otterrete un Elisir e un Piuma di fenice. Potete anche tentare di ottenere qualche grazioso oggettino sottraendoglieli, come una Tenda o qualcosa d'altro. Adesso eliminate questi brutti ceffi mentre il resto fugge. Sottraendogliele, potrete avere da loro una Pozione o due, di cui potreste avere bisogno, perciò, se potete, fatelo.
Dopo aver vinto cominciate a correre giù. Incontrerete un Mogli che vi darà un **Corno di Moogle** che richiama i Mogli sulla mappa, molto utile perché vi darà modo di salvare /usare una tenda/ecc. ecc.



SEZIONE 2: NEBBIA & GHIACCIO

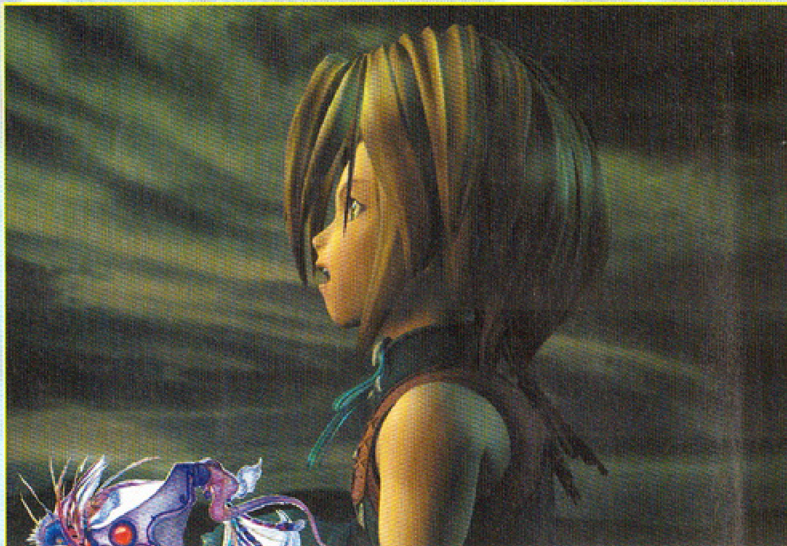
Finalmente siete sulla mappa del mondo; benvenuti nel Continente delle nebbie!
Immediatamente, premete il **pulsante quadrato** per richiamare un Mogli per salvare il gioco e usare una tenda se ne avete una e se ce n'è bisogno. Esplorate il **mognet** e iniziate a salire di livello. C'è una **grotta** lì intorno (NON entrate ancora in quella che è illuminata) al lato della montagna, che vi regalerà pozioni in abbondanza. Avrete Garnet oltre il livello 5 e chiunque altro intorno al 10: ora sì, potete procedere verso la caverna illuminata.



LA CAVERNA DI GHIACCIO

Rifornitevi di pozioni e, soprattutto, utilizzate Garnet per rimettere in pari l'HP della vostra squadra e risparmiare gli attacchi di fuoco di VIVI per quando le cose si mettono male. I **folletti** faranno dormire le persone del vostro gruppo perciò, quando sarete in inferiorità numerica e il nemico avrà come minimo due folletti, usate pure tutti il fuoco che il vostro atteggiamento vandalo può desiderare. Occhio ai **getti d'aria** che fuoriescono qui dentro; se venite catturati in uno di essi dovrete combattere un mostro. Esaminate lo cuoio a VIVI, in modo che impari **Ghiaccio 1**: vi salverà la pelle più avanti). Tornate all'incrocio, prendete a **sinistra** e liberate il Mogli. Salvate il gioco, assicuratevi che Zidane sia al massimo di HP e abbia il Mage Masher attivato, tornate all'incrocio e andate a **destra**. Quando riavrete il controllo di Zidane andate a **destra** e preparatevi al combattimento.
Il **Valzer Nero** apparirà e voi dovrete interrompere i suoi passi. Con il Mage Master inserito avrete pronta l'abilità di Zidane per la seconda trance: ucciderà Valzer Nero facilmente e danneggerà seriamente la creatura che chiama. Se non avete Mage Master, la faccenda si fa complicata. Valzer Nero utilizza il potere **Tempesta** molto spesso e rienergizza la creatura che chiama, perciò concentratevi su di lui. Dopo averlo sconfitto concentratevi sulla sua creatura; state attenti a mantenere il vostro HP oltre **150** perché la creatura può facilmente causarvi dai 100 ai 120 punti di danno con un colpo solo. Attenti agli

Attacchi di ghiaccio della creatura: potrebbero costarvi poco, rimanendo bloccati due o tre volte di fila. Non meravigliatevi se poi morite almeno una volta. Dopo, salvate il gioco al Mogli e tornate indietro a dove il Valzer Nero è saltato fuori e continuate.



SEZIONE 3: OH PICCOLA CITTÀ

Bentornati alla mappa del mondo! Raggiungete il sud per trovare la piccola città di **Dali** e imboccate nella prima porta sulla **destra** per entrare nella **locanda**. Prima vi tocca un ATE, poi esaminate la **cassa** per ottenere un Antidoto. Sul lato destro in fondo, vicino al **letto** sotto la pianta, c'è una Pozione. Dopo che siete usciti correte e troverete VIVI nel punto più settentrionale del villaggio; quindi dirigetevi oltre al negozio di fronte alla locanda per trovare Garnet. Mentre siete nel negozio prendete un po' di tempo per upgradare qualunque cosa possiate e in più prendete un extra-Mage Masher. Tornate alla locanda per trovare di nuovo Garnet; mentre parlate con lei avrete un ATE. Quindi, ritornate a dove avete trovato VIVI. Dopo il filmato, entrate nella porta a **sinistra**.



SEZIONE 4: I SEGRETI DI DALI

Una volta dentro l'edificio, andate dietro al **mulino** e mettetevi a cercare per trovare gli item. Esaminate il **cerchio nero** per scoprire un passaggio nascosto sotto la città. Andate dritto e scendete con l'**ascensore**, esaminate lo **scrigno** di fronte a voi per trovare un capitale: 156 Monete d'oro! Proseguite a **sinistra** ed entrate nella prossima schermata. Esplorate l'area dove era VIVI per scoprire una Pozione, e aprite lo scrigno sotto per poter avere un **Eyedrop**. Continuate a **destra** ed esaminate il primo barile sulla **sinistra** per far uscire un Mogli; parlategli e salvate il gioco. Scalate le **scatole** dietro la gru per un Etere, quindi riscendete e giocate con la **gru** per un'altra Pozione. Andate a **destra** e andate nello scalone a **sinistra**; saltate verso il finto scrigno e attraversate l'asse; prendete a **destra** dove troverete un **Elmo di ferro**.



Risaltate indietro e ispezionate lo scrigno attorno al centro della stanza: c'è una Polsiera di cuoio. Andate a **destra** ed entrate nella schermata successiva; dopo il filmato guardate nello scrigno a **destra** nella parte più alta che contiene 95 Monete d'oro. Tornate indietro e salvate al Mogli che avete trovato dentro al barile, quindi andate prendendo sempre a **destra**.

Continuate ad andare, poi dopo un po' tornate con Steiner. Seguite il vecchio per le scale nella casa, da perfetti cacciatori quali siete; dopodiché uscite e andate a **sud**.

Dopo la scenetta divertente, appare il **Valzer Nero#2**. È più forte del suo predecessore, ma almeno non farà apparire altre creature. Può colpire abbastanza duramente e lanciare alcuni incantesimi. VIVI potrebbe andare subito in trance; se no, non ve ne preoccupate; caricate e lanciate Tempesta se vi siete presi il tempo di imparare come si fa (VIVI lo imparerà dalla polsiera di cuoio che avete trovato nella Caverna di Ghiaccio). Steiner colpirà duro, tenete bloccata Garnet a meno che non serva per guarire qualcheduno. Mai, MAI in nessuna circostanza dovrete usare **Fuoco** contro di lui o Valzer Nero #2 vi punirà con un attacco di fuoco ancor più forte che potrebbe uccidere VIVI, Garnet e Zidane se i loro punti-vita non sono abbastanza elevati. Semplicemente inchiodatelo, e si distruggerà in una vampata di fuoco. Dopo che il gruppo avrà finito la sua discussione e sarete tornati nel campo del contadino, dirigetevi a **sud** di nuovo verso la città e uscite dalla città stessa. Salvate il gioco qui e spendete un po' di tempo a salire di livello e imparare i poteri **Tempesta** e **Tuono di VIVI** se non lo avete già fatto prima.

Quando siete pronti, tornate in città e state alla **locanda**. Salvate il gioco, raggruppate la squadra ed equipaggiatevi con qualunque cosa serva a tutti perché state per combattere di nuovo. Salvate al Mogli qui, tornate al campo del contadino e andate a **destra**. Prendete la prima scelta e procedete verso il campo d'aviazione. Volerete alto nel **cargo**; dopo che VIVI e Garnet avranno parlato, dirigetevi a **nord** dello schermo e parlate con Steiner. Dopodiché continuate intorno alle scatole sulla **sinistra** ed entrate nella **cabina** del capitano.

Ci sono dei parenti da vendicare! **Valzer Nero #3** fa la sua apparizione e non è un cliente facile. Grazie a Dio, VIVI stavolta entra in trance. Il suo potere W-Magic mette in grado di

lanciare incantesimi di doppio danno contro i nemici. Garnet non farà parte della compagnia di attacco (deve pilotare...), perciò spero che voi abbiate messo da parte qualche pozione. VIVI dovrebbe aver infine imparato a usare Tuono, perciò potete utilizzare Tempesta, Fuoco e Tuono. Quando Valzer Nero #3 si solleva in



aria la maggior parte dei vostri attacchi andrà a vuoto, in più significa che sta per usare un attacco Tuono molto potente contro il vostro gruppo con il risultato di un grosso danno. Tenete le vostre pozioni a portata di mano! Spero ardentemente che la vostra compagnia stia intorno al livello 10, benché Valzer Nero #3 (con qualche difficoltà) possa essere battuto anche attorno al livello 7.

CAPITOLO 3: A TERRA

SEZIONE 1: LANDELBAUM

Una volta che avete il controllo di Zidane, salite le scale a **destra**, quindi entrate nella porta a **sinistra**. Salite le scale nella stanza finché non trovate il Mogli; salvate il gioco. C'è uno scrigno a **sinistra** del Mogli che ha un Etere che vi aspetta. Tornate nella stanza da cui venite (quella con la grande statua al centro) e proseguite dritto in avanti. Una serie di filmati e di ATE si succederanno. Quando riavrete il controllo di Zidane, dirigetevi alla stanza sulla **destra** e salvate il gioco là dove c'è il Mogli. Scendete al piano inferiore e guardate dietro la colonna a **sinistra** più vicina allo schermo per prendere 163 Guil, quindi un altro ATE; quando sarà passato dirigetevi dall'altra parte della strada dentro l'edificio per un altro ATE. Una volta che ricontrollerete Zidane, tornate fuori e dirigetevi in cima. Controllate i **depositi** per qualche altro oggetto, arma o armatura. Dirigetevi all'angolo più alto in fondo a **sinistra** e vi ritroverete nel Negozio Combo; dategli i vostri due Mage Masher e otterrete l'**Ogrenix**. Siate soprattutto sicuri di aver imparato tutto riguardo il Mage Masher. Tornate nell'edificio di fronte alla locanda; non appena entrerete VIVI avrà un ATE in cui prenderà un **Kupo Seed**. Entrate nella monocar all'entrata sul lato **sinistro** e scegliete la **seconda opzione**. Dopo essere usciti dalla monocar, girate a **sinistra** e trovate un'altra Polsiera di cuoio. Girate sempre a **destra** ed entrate nella casa in cima allo schermo; al l'angolo in fondo a **destra**: prendete i 127 Guil. Andate alla casa sulla **destra** e prendete l'item magico. Procedete a **sinistra** e poi giù lungo le **scale**, quindi fin dentro l'**edificio dell'orologio** sul lato **destro**. Dopo l'ATE, esplorate le **casse del tesoro** in cui ci sono una montagna di Guil. Perquisite il primo letto per un secondo piano ci saranno una Mimic Card e un **Cappello da mago**.

Non disturbatevi a tornare al bar; non c'è niente di nuovo che vi aspetta; tornate alla monocar e scegliete la **seconda opzione**.

Al momento di uscire dalla stazione della monocar avrete un altro ATE; dopo, esplorate Mini-Burmecia e quindi il **fondo destro** della stanza, dove rinverrete altri Guil (ben 282, per la precisione). Uscite per avere un altro ATE e scendete le scale a **sinistra**. Parlate alla ragazza, quindi tornate alla monocar e scegliete l'opzione#3 o tornate alla locanda e salvate, quindi scegliete l'opzione #3.



Andate dritti al **Landelbaum Castle**. Entrate, salite le scale e vi ritroverete nella camera dalla quale siete arrivati. Continuate verso dove avete salvato il gioco la prima volta che siete arrivati, poi c'è un filmato. Quando riprendete ii controllo di Zidane, dirigetevi verso il secondo livello sulla **destra** per un **Bracciale di vetro**. Tornate alla stanza precedente (di nuovo quella con la buffa statua) e cercate di uscire a **destra**. Tornate alla stanza a **sinistra** (quella prima del Mogli) e scendete al piano inferiore, quindi a **sinistra**. Parlate con la guardia stanca per qualche altra buffonata e Zidane si cambierà, indossando l'uniforme della guardia.

La guardia adesso vi permetterà di uscire senza problemi. Dopo il filmato, andate a **sinistra** e su per la scala; troverete Garnet. Usando il **telescopio** dovete trovare **sette punti interrogativi** e colpire il **pulsante circolare** in ciascuno. Non c'è un tempo limite o altro, perciò non vi angosciate: semplicemente, trovateli... Dopodiché ci sarà un altro filmato.

Adesso, per prima cosa, il tempo che avete per stanare con successo le bestie e colpire i vostri antagonisti è di **dodici minuti**. L'orologio non parte fino a quando non entrate nella monocar, perciò salvate il gioco al Mogli non appena riprendete il controllo di Zidane. Quindi procedete alla **monocar** con cui siete arrivati al castello (dal Mogli, uscite dalla stanza, prendete a **sinistra**, poi la seconda a **sinistra**, poi a **sinistra** e giù per le scale a **destra** nella stazione delle monocar). La monocar vi porterà automaticamente dove vorrete andare.

Va bene, è qui che ci si diverte!! A questo punto giocherete un piccolo mini-gioco in cui l'obiettivo è di cacciare tutte le creature che vi siete lasciati sfuggire. VIVI e Freija parteciperanno alla competizione, perciò eccovi alcuni consigli generali:





- Andare da sezione a sezione in monocar vi costerà **otto secondi**.
- Se dovete fermarvi per riorientarvi, assicuratevi di mettere **in pausa** il gioco.
- Usare una pozione vi costerà circa **due secondi** se lo fate velocemente.
- Cercate di evitare di entrare in modalità **trance**; l'animazione necessaria per quello vi rosicchierà velocemente tempo.
- Se non vi sembra di farcela e vi rimangono tra i due e i due minuti e mezzo di orologio, dirigetevi verso l'**Area Commerciale** e può darsi che siate in grado di combattere con Freija e ottenere abbastanza punti dallo sconfiggere la creatura da vincere comunque.

Qui ci sono le posizioni di ciascuna creatura, con un piccolo programma temporale da seguire.

-Area Divertimenti (11:51 di orologio)

-Creatura che corre attorno al vecchio; state sugli scalini per un paio di secondi e uccidete un **uccello**; scendete le scale e aspettate attorno all'orologio dove sta il gruppo di Zidan fino a che un uccello non si mostra.

-Tornate alla monocar e raggiungete l'Area Lavoratori.

-Area Lavoratori (7:30 di orologio)

-Salite le scale e uscite dalla stazione delle monocar.

-Ci sarà una creatura che insegue un **gatto**: uccidetela (a dir poco per vendicare il felino...) e quindi salite le scale.

-Un'altra creatura apparirà mentre voi salite le scale; dopo che la avrete fatta fuori continuate ad andare; entrate nel **bar**.

Per un secondo camminerete fuori e un'altra creatura uscirà; colpitela e continuate a salire... in direzione della casa in cima, per combattere l'ultima creatura.

-Tornate alla monocar e andate nell'**Area Commerciale**

-Area Shopping (4:30 di orologio). Dopo essere uscita, di fronte alla locanda ci sarà un **uccello** che raccoglie una creatura; aspettate un paio di secondi lì intorno che l'uccello ricompaia; se non torna entro tre secondi muovetevi un poco. Quindi... una creatura spunterà fuori dal lato **destro** della strada nella stessa schermata. Uccidetela e andate in cima verso la schermata successiva.

-A **sinistra** ci sarà una creatura che sta mangiando, uccidetela e continuate verso la Chiesa.

-Ci sarà una creatura che sta spaventando una fanciulla; colpite quella e poi l'uccello di fronte alla Chiesa; correte indietro alla schermata di sotto e colpite la creatura che sta inseguendo VIVI. Andate sul lato superiore **destro**. Dovreste avere ancora due minuti o poco meno che rimangono di orologio.

-Aiutate **Freija** a sconfiggere l'enorme mostro. Se sconfiggerete tutte queste creature, avrete un totale di 240 punti.

Per la vittoria, avrete una **Licenza di caccia** e 5000 Guil. Se non vincete, resettate il gioco e cominciate dal gioco salvato al Mogli prima di entrare nella monocar. Continuate a provare, perché il denaro vi tornerà utile.

Dopo ci sarà un altro filmato. Freija si unirà alla festa. Scendete verso l'**ascensore** e scegliete la **seconda opzione**. Andate dove è il Mogli e salvate il gioco, quindi procedete verso la monocar e il negozio. Fate incetta di ogni nuova arma, armatura (assicuratevi di prendere qualunque cosa vi serva, specialmente l'**Ogrenix** per Zidane) e una bella collezione di pozioni, Piume di fenice e antidoti.

Quando siete pronti, tornate al **castello** e prendete l'ascensore alla **terza opzione**. Salvate il gioco al Mogli alla vostra **sinistra** e comprate qualunque oggetto vi rimanga da prendere dal Capitano Ahab sopra al Mogli. Uscite quando siete pronti.

SEZIONE 2: LA PALUDE DI QU

Usciti dal castello, utilizzate un poco del vostro tempo per aumentare il livello del vostro gruppo, se questo non è intorno al livello 10. E comunque sarebbe meglio se cercaste di farlo arrivare intorno al **livello 15**, e vi assicuraste che ciascuno sappia utilizzare tutte le proprie abilità. Quando siete pronti, dirigetevi a **nord** e un poco a **destra** per trovare un'**area erbosa** che spunta con design bizzarro dalla cima: la **palude di Qu**. Inoltratevi dritti nella palude; qui vedrete due Mogli che normalmente vi fanno da tutori. Continuate dritti inoltrandovi nella palude e troverete **Quina**. Catturate la **rana** che sta sul lato destro in fondo dello stagno e datela a Quina. Dopo aver parlato con l'insegnante di Quina, scegliete la **prima opzione** e, dopo aver fatto così, Quina si unirà alla festa. Inoltre, perdete un poco del vostro tempo a cercare di cacciare rane nello stagno; il numero di rane che Quina mangia incrementa la forza del suo attacco **Frog Drop**. Cercate di cacciare la **rana gialla** per ottenere un aiuto decisamente sostanzioso. Sentitevi liberi di andarvene dopo che Quina si sarà mangiato tutto il laghetto. Inoltre, lo speciale attacco **Eat** di Quina permette di mangiare nemici che abbiano HP più basso; questo permette a Quina di imparare nuovi attacchi Blue Magic. Dalla Palude di Qu, andate a **nord** verso la montagna, poi a **destra** per trovare il vostro obiettivo, la Grotta di Gizmaluke.

SEZIONE 3: LA GROTTA DI GIZMALUKE

Non appena entrate, prendete a **sinistra** e parlate al soldato ferito; lui vi darà la prima **Campana di Gizmaluke**. Andate alla porta e usate la campana per aprirla. Entrerete in una stanza piena di quei Dark Mages che avete visto in Dali. Il vostro obiettivo qui è semplice: colpite ogni mage fino a quando non troverete quello





che vi darà la seconda Campana di Gizmaluke; in verità, dovrebbe essere quello a **destra** che, dopo che siete entrati, cammina in tondo proprio lì nel mezzo. Usate la seconda campana su quell'altra che si trova nell'angolo più in basso a **destra** per aprire un altro passaggio. Camminando sul lato **destro** delle scale prendete un **Mithril Gauntlet** e scendendo il lato destro delle scale otterrete un **Cappello triangolare**. Continuate finché non avrete un FMV con il Mogli. Dategli l'oggetto che vi chiede ed egli vi suonerà/aprirà la grande campana. Esaminate lo **scrigno** per l'ultima Campana di Gizmaluke, quindi dirigetevi alla porta più in alto a **destra**, a nord della campana. Parlate al Mogli e salvate il gioco. Quindi, quando uscite, il primo Mogli con cui avete parlato vi darà la Santa Campana. Ora uscite dalla stanza e prendete la porta a **sinistra** della grande campana. Assicuratevi di aver salvato perché state per incontrare Gizmaluke.

Gizmaluke è un osso molto duro. Spero che siate arrivati almeno al **livello 15** o dintorni, e che non incassiate nessun colpo. Potrebbe anche essere fatto al 10, ma con estrema difficoltà. Fate utilizzare a Freya costantemente l'attacco **Salto** e fate attaccare anche tutti gli altri. VIVI può lanciare incantesimi di fuoco e Quina, quando serve, può rifocillare tutta la truppa con le pozioni. Sarà dura, ma l'aver innalzato il proprio livello a 15 vi assicurerà la vittoria finale.

SEZIONE 4: CANCELLO SUD

Ebbene, vi informerete su cosa sia successo al resto del gruppo mentre voi eravate alla **Grotta di Gizmaluke**. Entrate nella porta con Steiner dopo averne avuto il permesso e parlate a tutti; potreste doverlo fare molte altre volte. Non perdete tempo con lo **scrigno** sopra al carro, perché tanto Steiner non permetterà di prenderlo. Quando avrete fatto muovere tutti verso **destra**, cercate di uscire dall'angolo in alto a **destra** e apparirà una guardia. Dirigetevi verso la guardia e lei vi farà scivolare in mano una **chiave** del cancello per entrare nel castello. Tornate all'angolo superiore **destro** e dopo il filmato guardate nello scrigno sulla **sinistra** per trovare una Pozione. Salvate il gioco al Mogli, fermatevi a comprare al negozio del ragazzo sulla **destra** e salite sul **treno**. Sedetevi e il treno partirà. La squadra di Zidane tornerà alla **mappa del mondo**: salvate di nuovo, se non l'avete fatto da poco tempo, e comunque cercate di non perdere la vostra vittoria contro Gizmaluke. Dirigetevi a **sud** verso **Burmecia**; cercate di arrivarvi senza combattimenti per conservare la vostra HP. Dopo essere entrati, esaminate il **carro a sinistra** per un cancer coin. Correrete un sacco, perché qui ci sono alcuni mostri che possono fare molto, ma molto male alla vostra squadra. Continuate ad avanzare e dopo il filmato farete conoscenza con altri due Black Mages; stavolta non dovrebbero causarvi problemi. Andate a **sinistra** dove c'è una Pozione e poi proseguite a **destra** per uno **Spillo dorato**. Uscite e salite i gradini sul lato **destro**. Una volta dentro, cercate sopra la base delle scale per prendere un altro Spillo dorato. Lo scrigno al piano di sopra è un **mimico**: una creatura che somiglia a uno scrigno ma, quando ci si avvicina per ispezionarlo, attacca. Potete sfruttare questa possibilità per aggiungere altri livelli quando il mimico chiamerà altri mostriciattoli con cui attaccarvi. Zidane dovrebbe essere capace già adesso di sconfiggere ciascun mostriciattolo che venga fuori con un colpo solo, perciò semplicemente tenetelo bloccato finché non chiamerà le creature che Zidane ucciderà velocemente. Quando vi sarete stancati o comincerete a scarseggiare di pozioni, uccidete il mimico e continuate a **sinistra** entrando dalla porta. Passerete una **porta** che non riuscirete per ora ad aprire e arriverete dopo qualche giro nell'area che avete visto quando siete entrati nella porta a **sinistra**. Per prima cosa camminate verso il lato opposto e prendete gli **Stivali**. Riattraversate e la piattaforma cadrà; tornate alla porta a **sinistra** e usate il ponte appena trovato per oltrepassare il crepaccio ed esaminate lo **scrigno** se volete combattere con un altro mimico. Attraversate la porta vicino al nemico e andate a **destra**; attraversate da una parte all'altra. Entrate ed esplorate intorno al lato **sinistro** dietro alla **credenza circolare** per un Etere. Parlate al soldato Burmeciano sulla **destra** e andate a guardare sotto al **letto** più lontano per una Campana Protettrice. Ora tornate alla porta che non siete riusciti ad aprire e suonate i rintocchi ancora una volta per far aprire la **serratura**. Andate dritto nella **casa** per un filmato. Terminato questo andate alla scala a **destra** per una Piuma di fenice e una Tenda. Lo scrigno dall'altra parte della stanza è un mimico. Attraversate la porta **a nord** e poi la porta **a destra** per salvare il gioco al Mogli. Andate dietro al Mogli per prendere un **Bastone del Tuono** per VIVI; gli insegnerà **Thundera**, un incantesimo di luce molto più forte. Se non siete vicini al **livello 18** cercate di raggiungerlo; i denari che guadagnerete in più vi serviranno per comprare gli oggetti in possesso del Mogli. Perquisite a fondo la stanza a **destra** perché vi si cela una **Mithril Spear** per Freia. Quando siete pronti risalite in centro; salvate di nuovo il gioco prima di farlo.

Quando vi sentite ispirati, rispondete a Freia la **prima opzione** e poi la **seconda**. Dopo alcuni filmati, dovrete combattere contro **Beatrix**. Lei è un po' ostica e può infliggere danni rilevanti, ma se avete raggiunto un livello sufficientemente alto (**18** o giù di lì) il combattimento non sarà così difficile come potrebbe essere altrimenti. I colpi possono ferire da 100 a 200, perciò dovrete usare le vostre pozioni e le vostre Piume di fenice molto spesso. Fate attaccare Zidane e Quina regolarmente, mentre alternate VIVI fra l'uso degli oggetti per risanare il gruppo e il lancio dei suoi attacchi magici. Di quando in quando Beatrix colpirà il gruppo con un potente attacco di spada che può infliggere fino a 600 punti di danno a personaggio, perciò siate pronti con le Piume di fenice. L'incantesimo **"lentezza"** di VIVI ha effetto anche su Beatrix e può aiutarvi con la sua velocità: dovreste lanciarlo un paio di volte perché funzioni. Continuate a colpirla e vincerete; non sorprendetevi se, quando il fumo si dirada, avrete soltanto un personaggio in piedi. Questo conclude il **Disco 1**. Ci vediamo il mese prossimo per la guida ai dischi due, tre e quattro!





Tutti i giochi

Arcade

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Aironauts	PP	2/Feb 00	66
Army Men	PP	8/Ago 99	57
Army Men World War Land Sea Air	PP	12/Dic 00	35
Batman of the Future: return of Joker	PP	2/Feb 01	36
Centipede	PP	4/Apr 00	44
Chicken Run	PP	1/Gen 01	36
Crash Bash	PG	12/Dic 00	24
Dan Gun	IM	8/Ago 00	61
Gauntlet Legends	PP	6/Giu 00	56
Grand Theft Auto London	PP	7/Lug 99	52
Grand Theft Auto 2	PG	1/Gen 00	30
Miss Pacman	PP	1/Gen 01	66
Mortal Kombat Special Forces	PP	12/Dic 00	66
Pong	PP	1/Gen 00	51
Rampage 2	PI	5/Mag 99	63
Rat Attack	PP	12/Dic 99	62
Running Wild	PP	3/Mar 99	26
Sheep	PP	1/Gen 01	34
Strider 2000	IM	6/Giu 00	58
Tank Racer	PI	3/Mar 99	62
Tank Racer	PP	6/Giu 99	42
The adventure of Little Ralph	IM	11/Nov 99	64
The Mission	PP	2/Feb 01	38
Toy Story 2	PP	3 Mar 00	67
Trap Runner	PP	9/Sett 99	36
007 - The World is Not Enough	PG	1/Gen 01	20

Avventura

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
A sangue freddo	PI	6/Giu 00	70
Chaos Break	PP	1/Gen 01	67
Chase The Express	PI	6/Giu 00	74
Chase The Express	PG	8/Ago 00	32
Chase the Express	AS	10/Ott 00	78
Countdown Vampire	PI	11/Nov 00	60
Crusader of Might and Magic	PP	5/Mag 00	54
Discworld Noir	PG	2/Feb 00	26
Dracula - La resurrezione	PP	7/Lugl 00	40
Fear Effect	PG	3/Mar 00	12
Fear Effect	AS	4/Apr 00	84
Galerians	PI	5/Mag 00	70
Galerians	PG	7/Lug 00	26
Guardian of Darkness	PP	11/Nov 99	36
Hard Edge	PG	6/Giu 99	30
Hard Edge	AS	9/Sett 99	84
Kingsley	PI	8/Ago 99	77
Kingsley	PP	1/Gen 00	62
La mummia	PP	1/Gen 01	38
Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Metal Gear Solid	PS	3/Mar 99	43
Metal Gear Solid	PG	4/Apr 99	22
Metal Gear Solid Special Missions	PP	1/Gen 00	34
Mission: Impossible	PI	10/Ott 99	62
Mission: Impossible	PP	12/Dic 99	56
Nightmare Creatures 2	PP	6/Giu 00	42
Ninja: Shadow of D.	PP	1/Gen 99	24
Overblood 2	PP	12/Dic 99	54
Parasite Eve	IM	6/Giu 99	62
Parasite Eve 2	IM	5/Mag 00	66
Parasite Eve 2	PI	7/Ago 00	62
Parasite Eve 2	PG	9/Sett 00	20
Parasite Eve 2	AS	9/Sett 00	74
Rainbow Six	PI	7/Lug 99	60
Rainbow Six	PP	1/Gen 00	38
Resident Evil 2	CL	10/Ott 99	56
Resident Evil 3 Nemesis	IM	2/ Feb 00	68
Resident Evil Nemesis	PG	3/Mar 00	26
Ronin Blade	PP	3/Mar 00	60
Rugrats	PP	1/Gen 01	58
Shogun Assassin	IM	7/Lug 99	66
Syphon Filter	IM	4/Apr 99	60
Syphon Filter	AS	5/Mag 99	80
Syphon Filter	PG	7/Lug 99	42
Syphon Filter 2	PI	3/Mar 00	80
Syphon Filter 2	PG	4/Apr 00	30
Syphon Filter 2	AS	5/Mag 00	84
Shadow Man	PP	10/Ott 99	30
Silent Hill	IM	4/Apr 99	66
Silent Hill	AS	6/Giu 99	80
Silent Hill PAL	PG	10/Ott 99	24
Spyro the Dragon	PP	1/Gen 99	16
Star Wars: La minaccia fantasma	PS	9/Sett99	10
Tenchu: Stealth Assassin	PP	1/Gen 99	28
Tomb Raider 3	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Tomb Raider 3	AS	3/Mar 99	78
Tomb Raider: the Last Revelation	PI	11/Nov 99	72
Tomb Raider IV	PG	12/Dic 99	24
Tomb Raider Chronicle	PG	12/Dic 00	12
Tomb Raider Chronicles	AS	1/Gen 01	86
Tomb Raider Chronicles	AS	2/Feb 01	82



Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Urban Chaos	PG	5/Mag 00	16
Urban Chaos	AS	6/Giu 00	84
Vagrant Story	PI	7/Lugl 00	58
Vagrant Story	PG	8/Ago 00	28
Vagrant Story	AS	8/Ago 00	78
Vampire Hunter D	PI	4/Apr 00	69
Wild Arms	PP	3/Mar 99	28
Xena: Warrior Princess	PP	2/Feb 00	61

Avventura Punta e Clicca

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Atlantis	PP	3/Mar 99	57
Cina	PP	4/Apr 00	45
Egypt 1156 A.C.	PP	3/Mar 99	56
Juggernaut	IM	5/Mag 00	64
The X-Files	PP	8/Ago 99	36

Azione

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Akuji the Heartless	PG	3/Mar 99	16
Ape Escape	PI	6/Giu 99	54
Ape Escape	PG	7/Lug 99	26
Army Men Air Attack	PP	4/Apr 00	52
Asterix e Obelix contro Cesare	PP	3/Mar 00	70
Attack of the Saucerman	PP	8/Ago 99	62
Danger Girl	PP	1/Gen 01	28
Die Hard 2	PI	3/Mar 00	74
Die Hard 2	PG	4/Apr 00	20
Dino Crisis	PI	9/Sett 99	72
Dino Crisis	PG	12/Dic 99	28
Dino Crisis	AS	2/Feb 00	80
Dino Crisis 2	PG	11/Nov 00	20
Dragon Valor	PI	8/Ago 00	65
Fighting Force 2	PG	1/Gen 00	16
Legacy of Kain	PI	3/Mar 99	64
Legacy of Kain (update)	PI	6/Giu 99	58
Legacy of Kain: Soul Reaver	PG	7/Lug 99	30
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	10/Ott 99	74
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	11/Nov 99	82
Medievil	CL	11/Nov 99	54
MediEvil 2	PI	3/Mar 00	78
MediEvil 2	PG	5/Mag 00	12
Medievil 2	AS	7/Lugl 00	76
Spec Ops	PP	1/Gen 01	76
Spider-Man	PI	6/Giu 00	66
Spider Man	PG	10/Ott 00	16
T'ai Fu	PI	1/Gen 99	68
T'ai Fu	PG	3/Mar 99	12
Tenchu	PP	1/Gen 99	28
Tenchu 2	IM	4/Apr 00	56
Tenchu 2	PI	9/Sett 00	60
Tenchu 2	PP	11/Nov 00	42
Terracon	PI	7/Lugl 00	64
The Grinch	PP	1/Gen 01	59
007 Tomorrow Never Dies	PI	6/Giu 99	60
007 Tomorrow Never Dies	PP	1/Gen 00	12

Giochi di ruolo

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Alundra 2	PP	7/Lugl 00	42
Blaze & Blade	PP	6/Giu 99	39
Dragon Valor	PP	10/Ott 00	38
Final Fantasy VIII	ART	2/Feb 99	64
Final Fantasy VII	CL	9/Sett 99	56
Final Fantasy VIII	PS	10/Ott 99	40
Final Fantasy VIII	AS	12/Dic 99	76
Final Fantasy VIII	AS	1/Gen 00	76
Final Fantasy Anthology	IM	4/Apr 00	65
Final Fantasy IX	IM	10/Ott 00	56
Final Fantasy IX	PS	1/Gen 01	51
Grandia	PP	9/Sett 00	48
Grandstream Saga	PP	5/Mag 99	50
Guardian's Crusade	PI	4/Apr 99	51
Guardian's Crusade	PP	5/Mag 99	52
Jade Cocoon: story of the Tamamayu	PI	10/Ott 99	64
Koudelka	PP	10/Ott 00	40
Legend of Dragoon	PI	11/Nov 00	64
Legend of Dragoon	PP	1/Gen 01	24
Legend of Legaia	PI	4/Apr 99	49
Legend of Legaia	PP	7/Lugl 00	38
Monkey Hero	PI	4/Apr 99	59
Saga Frontier 2	PP	6/Giu 00	36
Shadow Madness	IM	8/Ago 99	68
Shadow Madness	PP	2/Feb 00	45
Star Ocean	PP	1/Gen 00	68
Suikoden 2	PP	11/Nov/00	52
Vandal Hearts	PP	8/Ago 00	42
Xenogears	IM	6/Giu 99	66

Picchiaduro

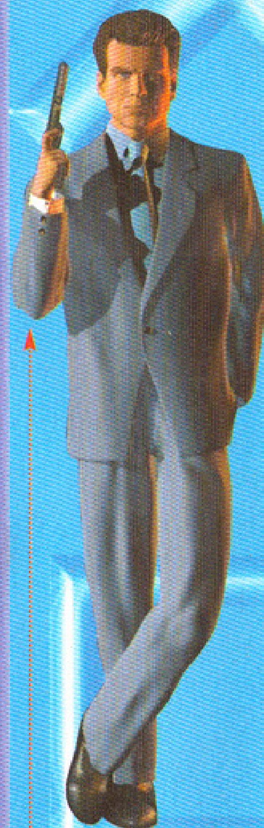
Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Blade	PG	2/Feb 01	20
Bloodlines	PP	4/Apr 99	34
Bloody Roar 2	IM	5/Mag 99	72
Boombots	PP	5/Mag 00	56
Capcom Generations	PP	11/Nov 99	32
Darkstalkers 3	PP	5/Mag 99	46
Dead or Alive 2	PS2	12/Dic 00	50
Destrega	PP	6/Giu 99	46
Ehrgeiz	IM	3/Mar 99	71
Ehrgeiz	PP	5/Mag 00	38
Evil Zone	PG	6/Giu 99	24
Evil Zone	AS	7/Lug 99	84
Fatal Fury Wild Ambition	IM	9/Sett 99	64
Fighter Maker	IM	9/Sett 99	62
Gekido	PG	5/Mag 00	24
Jackie Chan	PG	5/Mag 00	20
Jo Jo' Bizarre Adventure	PP	4/Apr 00	55
Kensei: Sacred Fist	IM	5/Mag 99	64
King of Fighters 98	IM	6/Giu 99	72
Legend	PI	2/Feb 99	70
Marvel Super Heroes v/s Street Fighter	PP	6/Giu 99	40
Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes	PP	2/Feb 00	51
Power Rangers	PP	2/Feb 01	57
Psychic Force 2	PP	6/Giu 00	57
Rival Schools	PP	2/Feb 99	25
Rival School 2	IM	11/Nov 99	58
Shaolin	PP	3/Mar 00	68
Soul Blade	CL	3/Mar 99	68
Star Wars - Jedi Power Battles	PP	6/Giu 00	34
Street Fighter Alpha 3	IM	4/Apr 99	72
Street Fighter Alpha Ex 2	PI	4/Apr 00	66
Street Fighter ex Plus 2	PP	12/Dic 00	30
Tekken 3	AS	1/Gen 99	84
Tekken Tag Tournament	PS2	12/Dic 00	40
Toshinden Subaru	IM	1/Gen 00	69
Toshinden 4	PP	10/Ott 00	52
Warpath Jurassic Park	PP	2/Feb 00	54
WCW/NWO Thunder	PP	3/Mar 99	36
Wu Tang: Taste the Pain	PG	12/Dic 99	18
X Men: Mutant Academy	PI	6/Giu 00	73
X-Men Mutant Academy	PP	9/Sett 00	40

Platform

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
A Bug's Life	PP	3/Mar 99	30
Aladdin	PP	2/Feb 01	46
Bugs Bunny L.I.T.	PI	6/Giu 99	61
Bugs Bunny	PP	7/Lug 99	38
Bugs & Taz	PP	11/Nov 00	48
Buster and the Beanstalk	PP	10/Ott 99	54
Crash Bandicoot W.	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot W.	PI	1/Gen 99	67
Crash Bandicoot 2	CL	5/Mag 99	74
Crash Bandicoot Warped	CL	8/Ago 00	58
Crash Bash	PI	11/Nov 00	62
Croc 2	PI	4/Apr 99	56
Croc 2	PG	8/Ago 99	22



TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Gex: Deep Cover Gecko	PP	4/Apr 99	42
Hugo	PP	2/Feb 99	62
I puffi	PP	1/Gen 00	42
Jumping Flash 3	IM	6/Giu 00	60
Oddworld: Abe's Ex.	PG	2/Feb 99	14
Pacman World	PP	1/Gen 00	52
Pandemonium 2	CL	2/Feb 99	74
Rayman 2	PI	9/Sett 00	62
Rayman 2	PG	10/Ott 00	28
Rayman 2	AS	11/Nov 00	80
Rayman 2	AS	12/Dic 00	90
Rugrats	PP	3/Mar 99	60
Spyro 2: Gateway to Glimmer	PG	12/Dic 99	34
Spyro 2	CL	5/Mag 00	68
Spyro 3	PG	11/Nov 00	16
Tarzan	PG	8/Ago 99	30
Tarzan	CL	12/Dic 00	70
Tomba 2	PP	5/Mag 00	59
Wild 9	PP	1/Gen 99	22
40 Winks	PI	8/Ago 99	75
PUZZLE			
Bust - a - Move 99	IM	7/Lug 99	73
Devil Dice	PP	3/Mar 99	61
Fantavision	PS2	12/Dic 00	48
Incredible Crisis	PP	12/Dic 00	32
Kurushi Final	PP	9/Sett 99	41
Land Maker	PP	2/Feb 01	55
Live Wire!	PP	6/Giu 99	37
Next Tetris	PP	2/Feb 00	59
Puchi Carat	PP	3/Mar 00	69
Puyo Puyo	IM	6/Giu 00	61
Spin Jam	PP	7/Lugl 00	55
Yoyo's Puzzle Park	PP	6/Giu 99	38
RACING			
Action Man	PP	2/Feb 00	58
Bomberman Race	PP	1/Gen 00	65
C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carmageddon 2	ART	2/Feb 99	66
Carmageddon 2	PI	4/Apr 99	54
Carmageddon	PS	5/Mag 99	10
Carmageddon	PP	12/Dic 99	58
Championship Motocross	PI	11/Nov 99	66
Championship Motocross 2001	PI	2/Feb 01	58
Chocobo Racing	IM	9/Sett 99	60
Colin McRae Rally	CL	8/Ago 99	64
Colin McRae 2	PI	3/Mar 00	76
Colin McRae Rally 2	PG	7/Lugl 00	22
Crash Team Racing	PI	10/Ott 99	66
Crash Team Racing	PG	12/Dic 99	38
Demolition Racer	PP	1/Gen 00	54
Destruction Derby Raw	PI	6/Giu 00	71
Destruction Derby Raw	PG	7/Lugl 00	18
Driver	PI	5/Mag 99	56
Driver	PG	7/Lug 99	20
Driver 2	PG	11/Nov 00	32
Driver	CL	1/Gen 01	72
Ducati World	PP	2/Feb 01	40
Formula Nippon	PP	2/Feb 01	54
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52
Formula One '99	PS	8/Ago 99	14
Formula One '99	PI	10/Ott 99	68
Formula One '99	PG	12/Dic 99	12
Formula One 2000	PP	11/Nov 00	36
F1 Championship Season 2000	PS2	12/Dic 00	58
F1 2000	PG	4/Apr 00	36
F1 2000	PI	10/Ott 00	62
F1 Racing Championship	PS2	12/Dic 00	59
F1 World GP	PP	2/Feb 00	30
Gran Turismo 2	PI	6/Giu 99	56
Gran Turismo	CL	7/Lug 99	62
GTA 2	PG	1/Gen 00	30
Gran Turismo 2	PG	2/Feb 00	12
Gran Turismo 2	PS	3/Mar 00	39
Gran Turismo 2	CL	2/Feb 01	64
Hydro Thunder	PP	5/Mag 00	63
Honda Castrol	PP	5/Mag 99	44
Hot Wheels Turbo Racing	PP	12/Dic 99	63
Jet Moto 3	IM	8/Ago 00	60
Killer Loop	PG	1/Gen 00	26
Lego Racers	PP	4/Apr 00	53
Le Mans 24 Hours	PI	11/Nov 99	68
Le 24 ore di Le Mans	PG	2/Feb 00	22
Looney Tunes Racing	PP	1/Gen 01	60
Magical Racing Tou	PP	12/Dic 00	64
Micro Maniacs	PG	5/Mag 00	28
Mille Miglia	PG	12/Dic 00	20
Mobil 1 Rally Championship	PP	4/Apr 00	42
Monaco GP 2	PI	3/Mar 99	65
Monaco GP 2	PG	4/Apr 99	16
Moto Racer 2	PS	2/Feb 99	51
Moto Racer WT	PI	8/Ago 00	63
Moto Racer World Tour	IM	11/Nov 00	58
MTV: Quad Power Racing	PP	12/Dic 00	33
Muppet Race Mania	PP	6/Giu 00	55
Nascar 99	PS	2/Feb 99	45
Nascar 2000	PP	2/Feb 00	46
Nascar 2001	PP	1/Gen 01	63
Nascar Rumble	PP	9/Sett 00	47
Need for Speed 4	PG	5/Mag 99	36
Need for Speed: Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
Need For Speed: Porsche 2000	PG	6/Giu 00	20
N-Gen	PI	5/Mag 00	72
N-Gen	PG	7/Lugl 00	30
4x4 World Trophy	PP	5/Mag 00	60
Racing Lagoon	IM	8/Ago 99	72
Rally Cross 2	PP	3/Mar 99	20
Rally de Europe	IM	10/Ott 00	60
Rally Masters	PP	6/Giu 00	40
RC De Go	PP	12/Dic 00	62
Re-Volt	PI	9/Sett 99	68
Re-Volt	PG	10/Ott 99	20
Ridge Racer Type 4	PS	2/Feb 99	54
Ridge Racer Type 4	PG	5/Mag 99	28
Ridge Racer Type 4	CL	3/Mar 00	72
Ridge Racer V	PS2	12/Dic 00	52
Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
Roadrash Jailbreak	PP	5/Mag 00	52
Roadsters	PP	2/Feb 00	62
Rollcage	PG	2/Feb 99	26
Rollcage	PG	3/Mar 00	18
Runabout 2	IM	4/Apr 00	58
SCARS	PS	2/Feb 99	52
Sled Storm	PP	11/Nov 99	28
Speed Freaks	PI	5/Mag 99	61
Speed Freaks	PP	9/Sett 99	38
Sports Car GT	PP	5/Mag 99	34
Superbike 2000	PP	5/Mag 00	61
Test Drive 4x4	PS	2/Feb 99	46
Test Drive 5	PS	2/Feb 99	53
Test Drive 6	PP	10/Ott 00	50
Test Drive Off Road 3	IM	4/Apr 00	64
The Dukes of Hazzard	IM	2/Feb 00	73
Toca 2	PP	1/Gen 99	58
Toca 2	PS	2/Feb 99	36
Toca 2	Cl	2/Feb 01	68
TOCA World Touring Cars	PP	10/Ott 00	32
360°	PP	8/Ago 99	60
Twisted Metal 4	PP	6/Giu 00	38
24 Ore di Le Mans	PG	2/Feb 00	22
V Rally 2	PI	4/Apr 99	50
V Rally 2	PI	6/Giu 99	48
V Rally 2	PG	7/Lug 99	34
V - Rally 2	CL	2/Feb 01	66
Wacky Races	PP	10/Ott 00	48
Wipeout 2097	CL	1/Gen 99	72
Wip3out	PS	8/Ago 99	17
Wip3out	PG	9/Sett 99	16
Wip3out	PS	10/Ott 99	36
Wip3out Special Edition	PP	7/Lugl 00	34
SIMULAZIONE SPORTIVA			
Actua Soccer 3	PS	1/Gen 99	41
Adidas Power Soccer	PS	1/Gen 99	44
Alexis Lalas International Soccer	IM	7/Lug 99	69
All Star Tennis 99	PP	1/Gen 99	56
All Star Tennis 2000	PP	12/Dic 00	65
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PI	5/Mag 99	58
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PP	6/Giu 99	44
Arena Football	PP	9/Sett 00	54
Barbie Supersport	PP	7/Lugl 00	47
Big Air	PP	5/Mag 99	22
Bomba 98	PS	1/Gen 99	45
Brunswick Circuit Pro B.	PP	2/Feb 99	61
Brunswick 2	PP	8/Ago 00	56
Burstrick	PP	2/Feb 01	56
Calcio Manager 2000	PP	5/Mag 00	62
Calcetto - Puma Street Soccer	PP	5/Mag 99	48
Chris Kamara Street Soccer	PP	12/Dic 00	34
Cool Boarders 3	PP	1/Gen 99	18
Cool Boarders 4	PI	12/Dic 99	71
Cool Boarders 4	PG	3/Mar 00	22
Cyber Tiger	PP	3/Mar 00	66
Dave Mirra Freestyle BMX	PP	12/Dic 00	67
Downhill Mountain Biking	PP	1/Gen 00	44
Euro 2000	PG	6/Giu 00	26
European Super League	PI	12/Dic 00	72
Everybody's Golf 2	IM	2/Feb 00	72
Everybody Golf 2	PP	6/Giu 00	51
FA Manager	PP	8/Ago 99	38
F.A Premier League Football Manager 2000	PP	2/Feb 00	42
F.A. Premier League Stars	PP	11/Nov 99	24
FA Premier League Stars	PP	11/Nov 00	40
Fifa 99	PS	1/Gen 99	34
Fifa 99	AS	3/Mar 99	74
Fifa Road to W. Cup 98	PS	1/Gen 99	44
FIFA 2000	PG	11/Nov 99	46
FIFA 2001	PG	11/Nov 00	24
FIFA 2001	PS2	12/Dic 00	46
FIFA 2001	AS	12/Dic 00	86
Grind Session	PI	7/Lugl 00	60
Grind Session	PG	10/Ott 00	20
Hardcore Revolution	PP	8/Ago 00	54
International Track & Field	PP	3/Mar 00	62
ISS Pro Evolution	PG	4/Apr 00	24
ISS Pro 98	PS	1/Gen 99	40
ISS	PG	2/Feb 01	32
Jerry Lopez Surf	PP	9/Sett 00	42
Jimmy White's 2	PP	7/Lugl 00	52
Knockout Kings 99	PP	2/Feb 99	12
Knock Out Kings 2000	PP	2/Feb 00	36
Knockout Kings 2001	PG	2/Feb 01	24
Libero Grande	PS	1/Gen 99	43
LMA Manager	PI	12/Dic 99	70
LMA Manager	PP	5/Mag 00	34
Madden 2000	PP	11/Nov 99	30
Matt Hoffman BMX	PI	11/Nov 00	65
Michael Owen's WLS 99	PS	1/Gen 99	42
Mike Tyson Boxing	PP	12/Dic 00	28
MTV Skateboarding	PP	1/Gen 01	64
MTVSports	PP	1/Gen 00	60
MTV Sports: Pure Ride	PP	2/Feb 01	51
NBA Basketball 2000	PP	12/Dic 99	60
NBA 2001	PP	11/Nov 00	50
NBA Live 99	PP	1/Gen 99	30
NBA Live 2000	PP	2/Feb 00	52
NBA Pro '99	PI	7/Lug 99	54
NBA Pro 99	PP	2/Feb 00	34
NBA Showtime	PP	2/Feb 00	44
NFL Blitz 2000	PP	1/Gen 00	63
NHL Blades of Steel 2000	PP	6/Giu 00	54
NHL Championship 2000	PP	1/Gen 00	64
NHL 2001	PP	11/Nov 00	56
NHL 2001	PS2	12/Dic 00	49
NHL Face Off 99	PS	3/Mar 99	59
NHL FaceOff 2000	PP	2/Feb 00	67
NHL Rock The Rink	PP	6/Giu 00	53
No Fear: Downhill Mountain Biking	PI	5/Mag 99	54
No Fear: Downhill Mountain Biking	PP	1/Gen 00	44
Player Manager 99	PP	9/Sett 99	30
Premier Manager 99	PP	3/Mar 99	38
Premier Manager 2000	PP	5/Mag 00	46
Prince Naseem Boxing	PI	5/Mag 99	59
Pro 18 World Golf Tour	PI	2/Feb 99	72
Pro Boarder	PP	4/Apr 99	38
Ready 2 Rumble	PP	11/Nov 99	26
Ready 2 Rumble Round 2	PS2	12/Dic 00	44
Ready 2 Rumble Round 2	PG	2/Feb 01	28
Ronaldo V-Football	PI	4/Apr 00	72

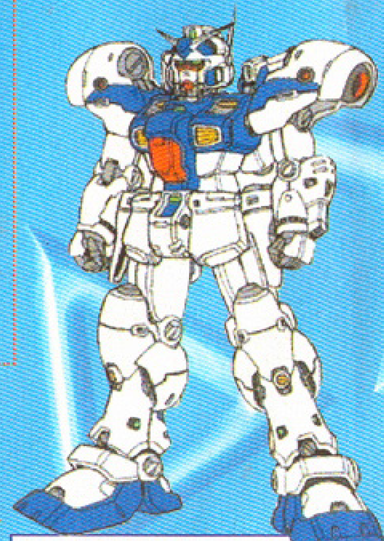




Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Ronaldo V-Football	PI	5/Mag 00	71
Ronaldo V-Football	PP	6/Giu 00	44
Rushdown	PP	1/Gen 99	59
Sensible Soccer	PP	3/Mar 99	39
Sydney 2000	PG	9/Sett 00	30
Speedball 2100	PI	7/Lugl 00	65
Street Skater	PP	5/Mag 99	42
Street Skater 2	PI	4/Apr 00	70
Street Skater 2	PG	6/Giu 00	30
Supercross 2000	PP	2/Feb 00	57
Tele+ Premier Manager 2000	PP	5/Mag 00	62
This Is Football	PS	8/Ago 99	20
This Is Football	PG	11/Nov 99	18
This Is Football	CL	6/Giu 00	64
This is Football 2000	PP	11/Nov 00	54
Thrasher: skate and destroy	PP	2/Feb 00	32
Tiger Woods 99	PP	5/Mag 99	51
Tiger Woods PGA Tour 2001	PP	2/Feb 01	52
Tony Hawk's Skateboarding	PG	12/Dic 99	42
Tony Hawk's Sketeboarding	AS	4/Apr 00	90
Tony Hawk's Pro Skater 2	PI	6/Giu 00	68
Tony Hawk's 2	PG	11/Nov 00	28
Trick'n Snowboarding	PI	11/Nov 99	67
Uefa Champions League	PP	5/Mag 99	40
UEFA Champions League 2000	PP	[illegible]/Mag 00	44
UEFA Striker	PI	10/Ott 99	60
UEFA Striker	PG	1/Gen 00	20
Winning Eleven 4	IM	11/Nov 99	60
V Ball	PP	8/Ago 99	40
V-Beach Volley	PP	11/Nov 00	47
Victory Boxing 2	PP	2/Feb 99	12
Victory Boxing 3	PI	4/Apr 00	67
Victory Boxing 3	PP	7/Lugl 00	56
Viva Football	PP	4/Apr 99	46
WCW Backstage Association	PP	2/Feb 01	53
WCW Mayhem	PP	2/Feb 00	60
Winning Eleven 98/99	IM	3/Mar 99	70
Winning Eleven 2000	IM	10/Ott 00	54
WWF Attitude	PP	10/Ott 99	32
WWF Smackdown	PI	4/Apr 00	68
WWF Smackdown 2	PP	1/Gen 01	77
WWF Warzone	CL	1/Gen 00	66
Simulazioni varie			
Aqua GT	PI	2/Feb 01	59
Beatmania	PP	9/Sett 00	52
Bust a Groove	PP	2/Feb 99	20
Caesar's Palace II	PP	2/Feb 99	58
Colony Wars Vendetta	PP	1/Gen 99	60
Dance! Dance! Dance!	IM	5/Mag 99	70
Densha De Go 2!	IM	6/Giu 99	73
Dodgem Arena	PP	2/Feb 99	18
Dolphin's Dream	PP	6/Giu 99	34
Eagle One	PP	3/Mar 00	36
Grand Theft Auto	CL	4/Apr 99	74
Midnight in Las Vegas	PP	5/Mag 00	58
Music	PP	2/Feb 99	63
Pepsi Man	IM	7/Lug 99	70
Plane Crazy	PI	7/Lug 99	56
Pro-Pinball: Big Race USA	PP	3/Mar 99	37
RC Stuntcopter	PG	9/Sett 99	22
Smuggler's Run	PS2	12/Dic 00	56
Stealth Patrol Spec Ops II	PP	5/Mag 00	40
Streak	PP	3/Mar 99	40
Theme Park World	PP	4/Apr 00	40
Um Jammer Lammy	PI	4/Apr 99	52
Um Jammer Lammy	PP	9/Sett 99	28
Vib Ribbon	PI	7/Lugl 00	62
Vib Ribbon	PP	8/Ago 00	52
Wing Over 2	PI	5/Mag 99	62
Wing Over 2	PP	6/Giu 99	36
Worms Pinball	PP	2/Feb 00	65



Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Sparatutto			
Ace Combat 3	PI	7/Lug 99	55
Ace Combat 3	PP	3/Mar 00	34
Alien Resurrection	PP	10/Ott 00	36
Apocalypse	PG	1/Gen 99	8
Apocalypse	AS	4/Apr 99	80
Armorines	PP	8/Ago 00	40
Army Men Operation Meltdown	PP	6/Giu 00	46
Battle Tanx	PP	5/Mag 00	57
Bio Hazard Gun Survivor	IM	4/Apr 00	60
B-Movie	PP	3/Mar 99	41
Colony Wars 4	PP	3/Mar 00	64
Duke Nukem: Time to Kill	AS	1/Gen 99	90
Duke Nukem: Time to Kill	PP	1/Gen 99	26
Duke Nukem Land of Babies	PG	12/Dic 00	16
Ghoul Panic	PP	4/apr 00	54
G Police 2	PI	4/Apr 99	58
G Police	CL	6/Giu 99	74
G Police 2	PP	8/Ago 99	34
Grudge Warriors	PP	7/Lugl 00	57
Medal of Honor	PG	2/Feb 00	18
Medal of Honor 2	PP	1/Gen 01	32
Mighty Hits Special	PP	3/Mar 00	71
Millennium Soldier Expendable	PP	2/Feb 00	40
Missile Command	PP	7/Lugl 00	53
Omega Boost	PI	7/Lug 99	58
Omega Boost	PG	8/Ago 99	26
Point Blank 2	PI	6/Giu 99	59
Point Blank 2	PP	10/Ott 99	28
Quake 2	PI	1/Gen 99	64
Quake 2	PG	11/Nov 99	12
Retro Force	PI	2/Feb 99	69
Retro Force	PP	3/Mar 99	35
Rescue Shot	PP	7/Lugl 00	48
Resident Evil Survivor	PP	7/Lugl 00	50
R-Type Delta	PP	3/Mar 99	32
Shadow Gunner	PP	2/Feb 99	24
Silent Bomber	PI	4/apr 00	74
Silent Bomber	PP	8/Ago 00	36
South Park	PP	9/Sett 99	40
Space Debris	PP	2/Feb 00	64
Space Invaders	PP	2/Feb 00	56
Star Ixiom	PP	6/Giu 00	52
Star Trek: Invasion	PI	6/Giu 00	72
Star Wars Demolition	PP	2/Feb 01	44
Super Dimension Star Trek Invasion	PG	9/Sett 00	26
Super Dimension Fortress Macross	IM	10/Ott 99	55
Terracon	PP	10/Ott 00	47
Tiny Tank	PI	8/Ago 99	76
V2000	PP	2/Feb 99	59
Vigilante 8	PP	3/Mar 00	32
Virus	PP	8/Ago 99	58
War of the Worlds	PI	9/Sett 99	67
World Distruction League	PP	1/Gen 01	62
007 Racing	PP	2/Feb 01	42
Strategici			
Asterix	PP	4/Apr 99	30
Civilization 2	PP	4/Apr 99	48
Constructor	PP	1/Gen 99	63
Front Mission 3	PG	8/Ago 00	24
Global Domination	PP	7/Lug 99	40
Gundam - Blood of Zeon	PP	2/Feb 01	60
Hogs of War	PG	9/Sett 00	20
Kagero Deception 2	PP	9/Sett 99	34
KKND: Krossfire	PG	6/Giu 99	18
Master of Monsters	IM	8/Ago 99	70
Monster Rancher 2	IM	1/Gen 00	70
Populous: the beginning	PI	3/Mar 99	63
Populous: the beginning	PP	4/Apr 99	28
Railroad Tycoon 2	PP	5/Mag 00	32
Team Buddies	PI	8/Ago 00	64
Theme Park World	PI	8/Ago 99	12
Warzone 2100	PG	5/Mag 99	18



Legenda

- **AS** = Area Soluzioni
- **CL** = Classic
- **PG** = Planet Game
- **PI** = Prima Impressione
- **PP** = Prova Planet
- **PS** = Planet Special
- **PS2** = Planet PS2
- **IM** = Importazione

TITAN A.E.™

una grande emozione
non passa inosservata.



La videocassetta
include
il fantastico
CD-ROM con
il gioco di cale.



DVD VIDEO

a casa tua ogni particolare è di più

Collegati a www.20thfox.it e scopri il sito Fox Home Entertainment.



